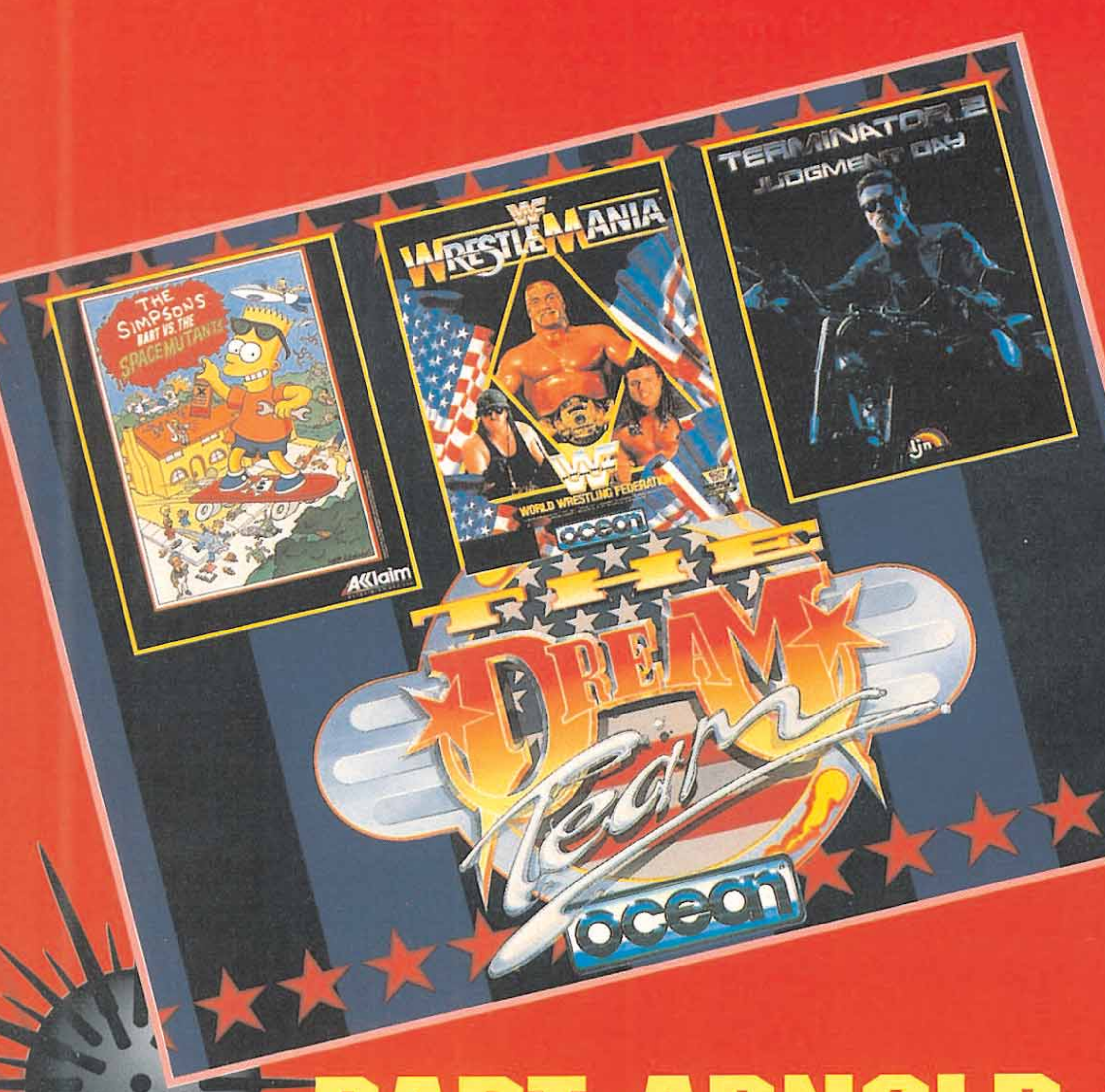


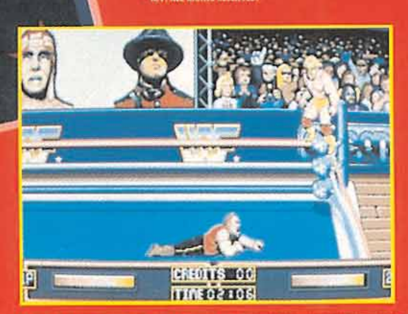
Número 57
HOBBY PRESS
225 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES
Todas las pistas para atrapar al verdadero asesino
GUÍA PARA LLEGAR AL FINAL
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
PHOTO FINISH
PhotoFinish
Tu mejor aliado en el tratamiento de imágenes
PÓSTER DESPLEGABLE CON SOLUCIÓN Y MAPAS
ALONE IN THE DARK
El infierno te abre sus puertas
RESCATE ALUCINANTE A TRAVÉS DEL TIEMPO
DRAGON'S LAIR III
THE CURSE OF MORDREAD
Y ADEMÁS...
WAXWORKS-DAUGHTER OF SERPENTS-BAT II











BART, ARNOLD Y HULKSTER**

EN UNA IMPRESIONTE RECOPILACIÓN LOS TRES PROGRAMAS MÁS VENDIDOS DE 1991/1992 Y QUE LLEGARON AL NÚMERO "UNO" A LO LARGO DEL AÑO

PC/AMIGA

NO TE QUEDES DORMIDO... ¡NUNCA SABRÁS DONDE TE VAS A DESPERTAR!

Lee está pasando una noche intranquila, pero aunque está completamente dormido no le impedirá emprender uno de sus viajes nocturnos.
Afortunadamente nuestro sonámbulo personaje tiene un estupendo, aunque estúpido amigo, Ralph, que hará lo imposible por protegerle de cualquier peligro.
Este amigo de cuatro patas será zarandeado, empujado, apaleado, quemado, aplastado y aún así no desistirá en cumplir con su obligación (aunque alguna boca de riego intente detenerle)... todo está en la ruta del caminante nocturno.
Estas idas y venidas a medianoche le llevan a los más peligrosos lugares... tétricos cementerios, inseguros zoos, arriesgados solares en construcción y al intenso tráfico en las calles, pero el fiel amigo de Lee le guardará celosamente de cualquier posible peligro - ¡con desastrosas consecuencias!

PC/AMIGA



ERBE


NES
FUERTES...
¡MANTÉNTE AL MARGEN DE LA ACCIÓN!
EEP
ZOO
LETHAL WEAPON
LETHAL WEAPON, LETHAL WEAPON 2 , and LETHAL WEAPON 3 names, characters and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. TM & © 1992 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved.
DOS POLICIAS - AMBOS LETALES
Un shoot em up multinivel basado en pasajes de la trilogía de ARMA LETAL.
Puedes elegir ser cualquiera de los dos policías...
cada uno con distinta fortaleza y debilidad. Hay muchas misiones que completar incluyendo el rescate de la chica secuestrada, la persecución y detención de traficantes de droga, encontrar y arrestar al policía a sesino y mucho más. Podrás elegir el nivel que cumpla tus objetivos.
ES BRUTAL, RÁPIDO Y...!LETAL!
PC/AMIGA
COMIC
COMIC
ean
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF: (91) 458 16 58

El Cerebro de la Bestia



Solo...

16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Pts. Ptas. IVA incluído.

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluído.

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super.
SUPER MARIO WORLD, con Mario superándose a sí mismo.
STREET FIGHTER II, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante! Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.



NUEVO SUPER PACK

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluído.
(Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

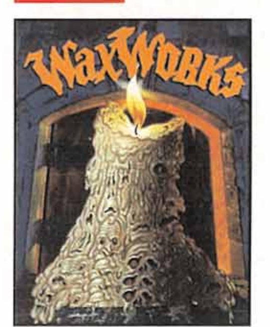
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®

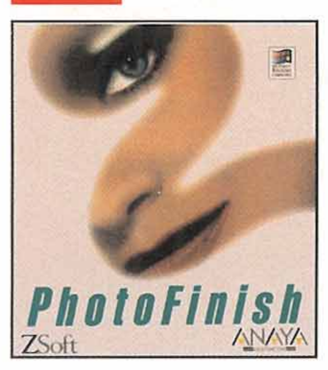
Año IX. - Nº 57 - Febrero 1993 - 225 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO













Un año más, a la avalancha de programas que se publican durante las navidades sigue una época algo más tranquila en cuanto a novedades, pero perfecta para enfrentarse con calma a esas grandes aventuras que nos han traído de cabeza durante mucho tiempo. Por eso en este número os contamos todo lo que necesitáis saber para llegar al final, sin problemas, de dos grandes superproducciones: «Alone in the Dark» y «Los archivos secretos de Sherlock Holmes».

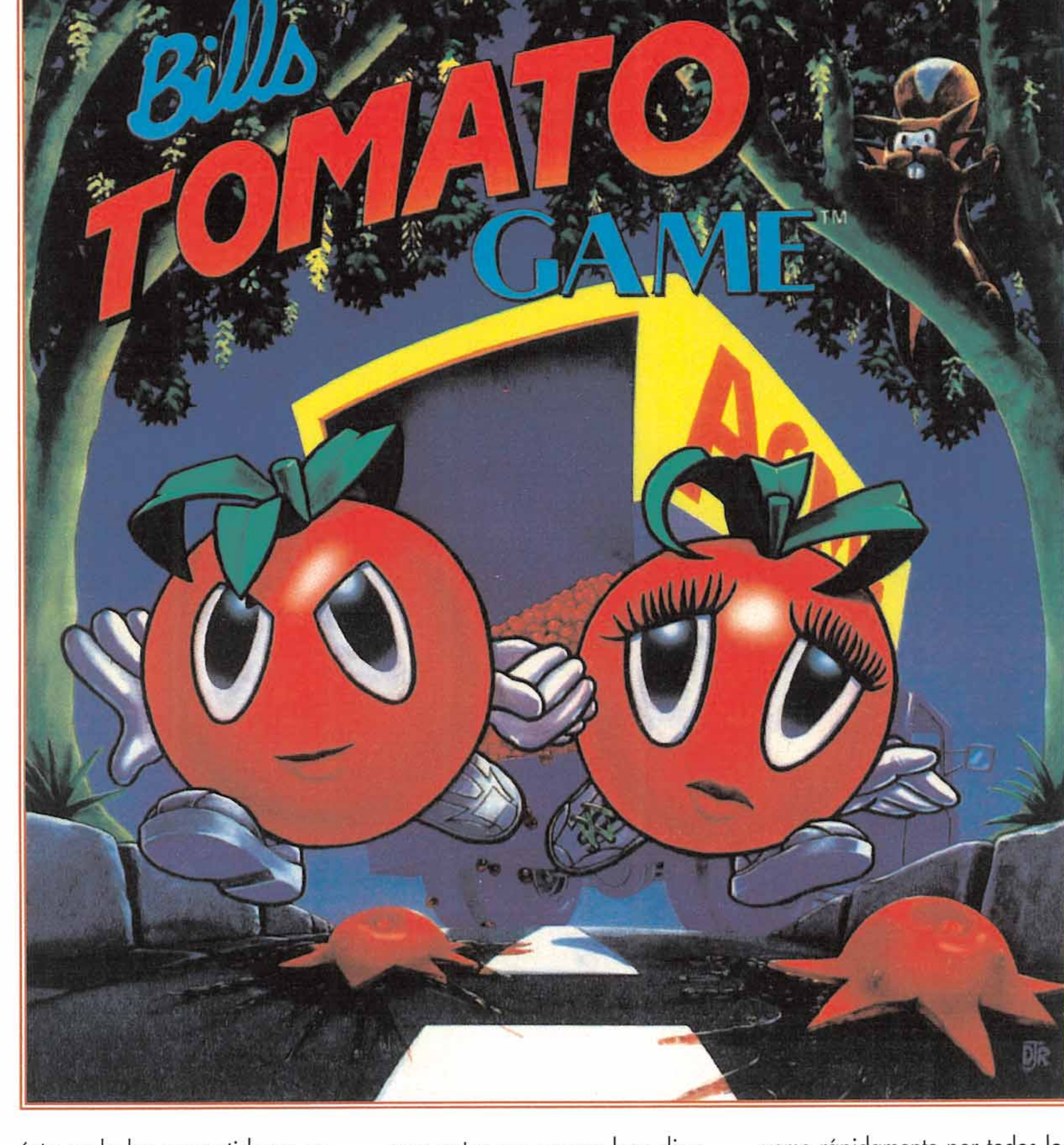
Tampoco hemos querido dejar en la estacada a Dirk -esta vez en «Dragon´s Lair III»-, un personaje ya clásico en este mundillo, que regresa a nuestras pantallas con más marcha que nunca. Junto a el mismo, también vais a encontrar sometidos al "implacable" juicio de nuestros expertos todos los programas publicados en nuestro país, tanto para ordenadores como para consolas. Así, miramos con detenimiento la maravilla técnica que supone «PhotoFinish» o el continuo entretenimiento de «Luigui & Spaghetti».

Por supuesto, hemos aprovechado el momento para dar un repaso a la actualidad internacional y adelantaos lo que nos deparará el futuro. ¿Dispuestos a acompañarnos en este viaje? En marcha, que nos queda mucho camino por recorrer. Nos vemos en el próximo número.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Anselmo Trejo, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

MEGA JUEGO



Día a día, el número de usuarios de software de entretenimiento crece, lo que implica que la calidad exigida a los juegos que se publican sea cada vez mayor. Los gustos de los jugadores son dispares, pero, por regla general, la adicción es uno de los puntos más valorados a la hora de adquirir un nuevo programa. Adicción es, sobre todo, lo que nos ofrece este «Bill's Tomato Game» de Psygnosis, que ha sabido mezclar con acierto y originalidad los distintos elementos característicos de los juegos tipo puzzle.

- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **AMIGA**
- **Juego de inteligencia**

Vosotros, jugadores insaciables, ¿cuántas veces habréis comido una suculenta ensalada?, seguro que cientos de veces. Pero, ¿os habéis parado a pensar que un día, a través de vuestros ordenadores, os convertiríais en salvadores de uno de los ingredientes de este complemento alimenticio? Éste es precisamente el objetivo que propone el último programa de Psygnosis: ayudar a un hermoso y rojizo tomate, que no está dispuesto por nada del mundo a convertirse en aperitivo.

ROJO MADURO BUSCA VENGANZA

El granjero Bill es uno de los más respetados agricultores del lugar. Como cada mañana, se dispone a bajar al pueblo para vender su recién recolectada cosecha de tomates, los más rojos y hermosos de todo el condado.

Un vil felino ha raptado a Tracy, la novia de nuestro peculiar protagonista. Para rescatarla tendrá que trepar por la viña de Sam y meterse de lleno en sus misteriosos mundos.

Todo parece normal hasta el momento en el que una pareja de estos sonrojados vegetales tienen una "brillante" idea: escapar y vivir su propia aventura.

Por supuesto, emprender una aventura conlleva un peligro y, cuando el pintoresco dúo llega a la granja de Bill, la pareja se ve sorprendida por un gato bastante villano que toma como presa a Tracy, la novia de Terry, nuestro protagonista. Terry enfurecido, decide rescatar a Tracy de las manos del malvado que la ha "tomarraptado". Con esta intención comenzamos a jugar.

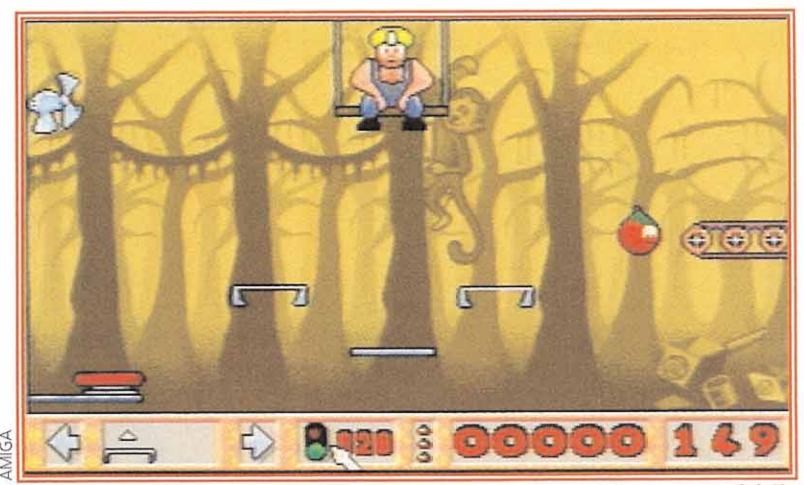
AQUÍ HAY TOMATE PARA RATO

Para conseguir rescatar a nuestra querida Tracy de las diabólicas garras de Sammy Squirrel, si éste no la ha convertido ya en salsa para pizzas, claro está, nos veremos obligados a trepar por la viña de Sam.

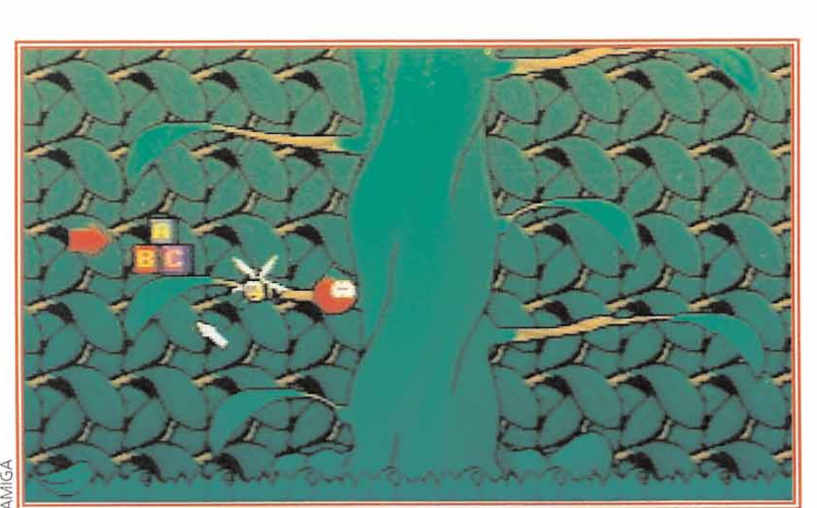
El único problema es que no se trata de una viña común, puesto que entre sus ramas hay diez mundos de misterio, todos ellos repletos de trampas, rompecabezas y adivinanzas para nuestro carnoso amigo. Terry tendrá que calzarse sus deportivos para moverse rápidamente por todos los niveles. Y, aunque al cargarlo y ver las pantallas que tendrá que atravesar más de uno piense que es totalmente imposible, desde estas líneas, nosotros os garanti-



L a correcta colocación de todos los accesorios será indispensable para poder acceder a los siguientes niveles, a veces necesitaréis estrujaros un poco el coco.



En algunos momentos os parecerá imposible pasar de pantalla. Pero no debéis preocuparos porque, en más de una, hay diversos métodos para avanzar.



Habrá que escalar toda la viña del malévolo gato para rescatar a Tracy. Sin embargo, si somos habilidosos, podremos jugar, nada más comenzar, en niveles superiores.



A pesar de que la idea del juego es sencilla, resolverlo no lo será tanto, ya que, además de habilidad, el programa exigirá de nosotros algo de agudeza mental.





Sin conservantes ni colorantes

LA MEJOR JUGADA



AMIGA

Las pantallas más complicadas serán las que nos exigen salvar obstáculos a varias alturas, como la que os mostramos aquí. Siempre, la mejor opción es colocar el primer ventilador en la esquina superior izquierda para dar el suficiente impulso y salvar el primer obstáculo.

Seguidamente, pondremos la caja saltadora entre los dos muros y nos catapultará hacia arriba. Con la ayuda de un segundo ventilador, colocado en el rincón anterior al canal que hay frente a nosotros, recibiremos el último empuje que nos permitirá alcanzar, sanos y salvos, el final de este accidentado viaje.

zamos que todas las pantallas pueden ser resueltas utilizando únicamente una pequeña colección de herramientas.

Deberemos recorrer diez tierras, cada una de las cuales contiene diez niveles. El objetivo del juego es hacer llegar a Terry al otro extremo de la pantalla empleando para ello una serie de simples accesorios: un ventilador, un trampolín, una caja impulsora y otra bloqueante.

La forma de utilizarlos es muy sencilla. Tendremos que colocarlos de tal manera que convirtamos el impulso del trampolín inicial en un viaje, salvando cada uno de los obstáculos de la pantalla. De este modo, llegaremos a la cinta rodante y accederemos al siguiente nivel.

Por supuesto, resolver correctamente cada pantalla exigirá que, antes de intentarlo, nos detengamos un momento para pensar cómo combinar cada uno de los objetos.

Aunque ya os adelantamos que la dificultad varía constantemente en cada nivel, es gratificante encontrar por el camino algunas pantallas de bonificación que nos permitirán aumentar fácilmente nuestras habilidades.

Además, podemos descubrir numerosos servicios de utilidad, tales como agujeros en el hiperespacio, pedales de presión y pantallas antigravitatorias. Todos ellos nos permitirán acabar algunos niveles que, de otra forma, sería imposible superar.



NUESTRA OPINIÓN

La adicción de «Bill´s Tomato Game» es, sin duda, su punto fuerte, aunque su originalidad tampoco se queda atrás. A modo de anécdota podemos citar que en la caja del juego se incluye un sobre de salsa de tomate. Los gráficos son simples pero muy bien conseguidos -casi una norma en los programas de este tipo–, al igual que los decorados que están realizados de modo agradable y colorista. El sonido también merece mención especial, pues hay cerca de cuarenta melodías diferentes.

«Bill's Tomato Game» es uno de esos juegos tipo puzzle con una jugabilidad característica de un género que siempre resulta adictivo y que, además de entretenernos, nos obliga previamente a planear una estrategia. Una vez más, Psygnosis ha vuelto a dar en el clavo, y a buen seguro que este juego se convertirá en un clásico para el Amiga.

E.R.F.

LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD · ADICCIÓN · GRÁFICOS · ANIMACIÓN · SONIDO · DIFICULTAD

"Un juego con grandes dosis de originalidad y adicción."

Mens Sana

Ya no existe excusa para no practicar vuestro deporte favorito gracias a Empire. La popular compañía tiene previsto para un futuro muy cercano, el lanzamiento de un pack dedicado a los juegos deportivos.

«Sports Masters» presenta una colección de cuatro programas que incluyen, entre otros, «Advantage Tennis» o «European Championship 1992».

Tendréis la oportunidad de ser campeones de fútbol, tenis, golf o automovilismo. Seguro que seréis aficionados a alguno de estos deportes, pero si no es así, el pack es tan interesante como para que le echéis un vistazo.

De esta colección podrán disfrutar todos los usuarios de Amiga y PC pudiendo, así, cumplir con el viejo refrán latino: "Mens sana in corpore sano".

Pequeño y saltarín

Flair Software, creadores entre otros de «Elvira. The Arcade Game», tienen ya a puntito su último trabajo, que verá la luz en el mercado nacional dentro de muy poco tiempo.



AMIGA

«Trolls» es el nombre que da título a este juego, un divertido y multicolor arcade de plataformas. En él, tomaremos el papel de una de estas fantásticas criaturas.

Con un argumento de cuento de hadas, en el que nuestro troll de juguete cobra vida a medianoche para convertirse en un héroe salvador de cientos de niños, el juego es tremendamente adictivo, gracioso y entretenido.

Todos los que poseáis un Amiga o un PC, podréis disfrutar de este programa, que tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los más jugados este año.

Ser vampiro está de moda



AMIGA

Se están preparando un montón de juegos para una máquina que promete ser el no va más en el mundo de las consolas, el Mega CD de Sega. Entre ellos, destaca la versión del famosísimo film de Coppola, «Dracula».

La compañía encargada de dar vida al Príncipe de las Tinieblas, no es otra que Psygnosis. Los equipos más complejos y las técnicas más sofisticadas, están siendo empleadas para que nuestras consolas se transformen en un escenario terrorífico durante un buen rato, jugando y divirtiéndonos como locos.

Sin embargo, aunque no sabemos la fecha de su aparición en España, de lo que sí estamos seguros es de que si es tan bueno como imaginamos, puede resultar un auténtico bombazo.

La nueva dimensión del espacio



AMIGA

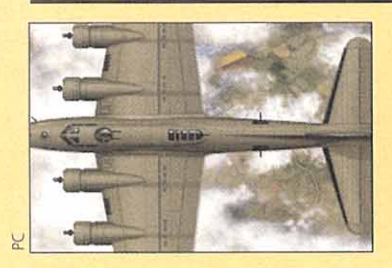
Uno de los programas más esperados de los últimos tiempos, por todos los aficionados al "háganselo usted mismo", ha sido la segunda parte del famoso «3D Construction Kit».

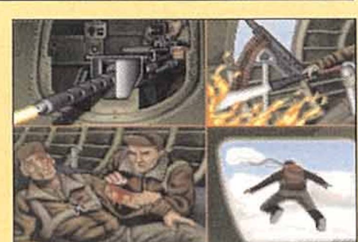
El «3D Kit 2» ofrece muchas más opciones que su predecesor, al tiempo que permite mejoras en la creación de nuestros propios juegos basados en la técnica del "Freescape".

Por si alguno no conocía la primera parte de esta interesante herramienta, diremos que «3D Kit 2» se presenta como la solución perfecta para todos aquellos interesados en el mundo de los videojuegos y que, sin embargo, no poseen los conocimientos suficientes de ensamblador como para poder realizar un programa. Gracias a sus potentes opciones, construir nuestro propio juego tridimensional será coser y cantar.

Actualidad

Alas de metal


PC


PC

Cuando hablamos de simulación, inmediatamente nos viene el nombre de Microprose. Esta popular compañía tiene preparadas nuevas aventuras en el aire a bordo de un superbombardero, con el que podremos realizar todo tipo de campañas de guerra. «B-17 Flying Fortress» nos descubrirá toda la emoción de manejar un auténtico "peso pesado" del aire.

Conociendo, como conocemos, la habitual calidad de los productos de Microprose, parece que su último proyecto va a cumplir todas las expectativas del numeroso grupo de locos por los simuladores que hay en nuestro país, y seguramente no defraudará a ningún buen aficionado. Enseguida podremos comprobar si nuestras esperanzas están bien fundadas y si somos capaces de pilotar a la perfección un B-17.

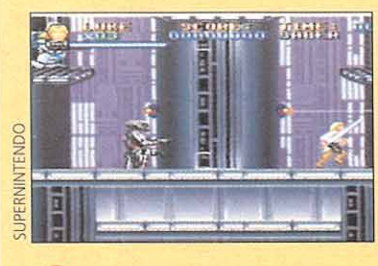
Genuino sabor americano


N.E.S.

Muchos recordaréis cierto cartucho que apareció, no hace demasiado tiempo, para la consola de 8 bits de Nintendo, y que estaba patrocinado ni más ni menos que por McDonalds. «McDonaldLand» saldrá ahora en formato ordenador, y de nuevo tendremos que enfrentarnos al malvado ladrón de hamburguesas, que acaba de fastidiar la fiesta de Ronald McDonald, el gracioso payaso-mascota de la conocida cadena de hamburgueserías norteamericana.

Lo que hay que reconocer, es que no es muy corriente que un videojuego tenga un patrocinador como éste, pero tampoco se puede negar, lo divertido que resultará jugar con un arcade de plataformas tan adictivo como «McDonaldLand». Tan sólo resta esperar un poco de tiempo, para que todo el mundo pueda disfrutar de un juego con el genuino sabor americano de una hamburguesa.

Super cartuchos para super consola


SUPERNINTENDO



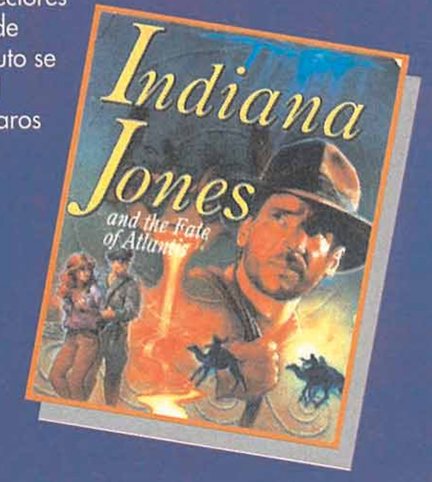
SUPERNINTENDO

Por fin parece que los fabricantes de cartuchos, han comenzado a vislumbrar las posibilidades de programación que ofrece la "grande" de la familia Nintendo. «StarFox» y «Super Star Wars» son una pequeña muestra de lo que podríamos llamar, nueva generación de cartuchos para Super Nintendo. El primero de ellos es un trepidante arcade espacial, que presenta enormes gráficos vectoriales y una adicción a prueba de bomba. Oculta un novedoso chip (chip FX), que permite disfrutar en la Super Nintendo de increíbles efectos gráficos.

«Super Star Wars», es una fiel adaptación de la ya clásica película, desarrollado por JVC, y consistente en un juego de plataformas, tremendamente bien hecho, que hará las delicias de todos los amantes de la fabulosa historia desarrollada en la trilogía filmada por la factoría Lucas. Eso sí, es posible que su precio, cuando salgan a la venta, no sea precisamente de los más asequibles, pero también hay que contar con la elevadísima calidad de ambos títulos, nada común, desde luego.

EL MEJOR PROGRAMA DEL AÑO

Alto! ¡Ya podéis dejar de mandar vuestras postales a la redacción para votar por el mejor programa del año! El cartero, que todas las mañañas se acerca hasta Micromanía, respirará tranquilo a partir de ahora porque vendrá bastante más descansado. Bromas aparte, la inmesa cantidad de cartas recibidas ha colapsado durante estos últimos meses la actividad de la redacción. Sabemos que muchos de vosotros pensabais enviar vuestro voto y todavía no lo habéis hecho. Guardadlo para el año que viene porque el plazo de recepción ya ha acabado. Las votaciones de los lectores de las revistas europeas, escogidas por la organización del E.C.T.S. de primavera, serán contabilizadas a partir de ahora. El ganador absoluto se hará público el cuatro de abril de este año durante la celebración del Computer Trade Show. Y pasamos, a lo que estabais esperando, a daros los resultados de vuestras votaciones:



1. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS - AVENTURA GRÁFICA- (LUCAS ARTS)
2. ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES)
3. DARK SEED (CYBERDREAMS)
4. SHADOW OF THE BEAST III (PSYGNOSIS)
5. DUNE (VIRGIN)
6. JAGUAR XJ220 (CORE DESIGN)
7. STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (INTERPLAY)

PROEINSA DISTRIBUYE ACTION REPLAY DE DATEL

Datel es una compañía inglesa dedicada a fabricar periféricos para ordenadores y consolas. Quizás, su producto más conocido sea el Action Replay. Este curioso aparato apareció por primera vez hace un par de años para Amiga y permitía buscar vidas infinitas a los juegos con enorme facilidad. No había más que conectarlo a una de las ranuras de expansión y pulsar un botón para acceder a todo un universo de posibilidades. Pues bien, Datel ha hecho lo propio con las consolas más populares del mercado y la compañía Proeinsa ha comenzado su distribución en nuestro país.



Los Action Replay para Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy y Nintendo de ocho bits se conectan en la consola como si fueran un cartucho y sobre ellos se introduce el propio juego. Al encender la consola, accederéis a un menú en el que podréis elegir los "pokes" necesarios para tener diversas ventajas en vuestros juegos. Estos Action Replay llevan incluida la posibilidad de un modo entrenamiento, para que practiquéis todo lo necesario antes de empezar a jugar.

NUEVOS ACCESORIOS PARA LAS CONSOLAS SEGA

Sega tiene disponibles un montón de nuevos accesorios para hacer la vida mucho más fácil al consolega de pro. En primer lugar os hablaremos de una mochila destinada a que vuestra querida Mega Drive y los cartuchos que la acompañen no sufran en los traslados. Y súmadle además, que entre llevar la consola debajo del brazo a tenerla colgada a la espalda va un puntazo de comodidad y farde, ¿o no? Si vuestra máquina favorita es la Game Gear también disponéis de una pequeña bolsa de transporte acolchada. Sirve para evitar que se golpee cuando os dedicáis a pasearla alegremente en el bus u os reunís con los amiguetes para batir el récord del juego que os trae de cabeza. Y, por último hablaros de un fantástico pad con el que destruiréis a vuestros enemigos con mucha más facilidad que de costumbre. Su nombre: Megafire y tiene el disparo automático más rápido al Oeste del río Pecos.





VIDEOJUEGOS EN TELEVISIÓN

Desde el pasado 9 de noviembre los jugones que podáis sintonizar TV3 en vuestro televisor tenéis una cita diaria con el programa Videoxoc. Se emite poco después de las siete de la tarde, una vez finalizado el Club Super, y en el programa se da cumplida información sobre las novedades más interesantes del mercado. A partir de este mes, Videoxoc contará con dos nuevas emisiones resumen de las semanales y con mayor duración, sábados y domingos a las doce de la mañana. La primera de ellas estará centrada en un concurso. Videoxoc incluye listas de juegos recomendados en consolas portátiles, consolas de ocho bits, consolas de dieciséis bits y ordenadores.

Amiga, la mejor elección...

...SI BUSCAS ALGO MAS

VIDEOEDICION

MUSICA

PROCESADOR TEXTOS

CIENTOS DE JUEGOS DISPONIBLES

DISEÑO GRAFICO



AMIGA 600

- Motorola 68.000
- Chips específicos para animación y música
- Sonido en estéreo.

54.900 ptas IVA Incluido*

AMIGA 600 HD40

- Disco duro de 40 Mb.
- Ampliable a 6 Mb.
- Sistema operativo multitarea.

74.900 ptas IVA Incluido*

AMIGA 1200

- Motorola 68.020 de 32 bits.
- 2 Mb de RAM
- 256 hasta 262.144 colores de una paleta de 16 M.

69.900 ptas IVA Incluido*

Commodore
Gral. Aranaz, 95 - 28027 Madrid
Tels. 320 37 67 - 320 40 54 • Fax: 320 41 65

MADRID
Centro Mail
Tel.: (91) 380 28 92
Tel.: (91) 522 49 79
Formática 3
Tel.: (91) 402 90 49
Microdealer
Tel.: (91) 519 14 19

CANARIAS
Tirsons
Tel.: (922) 24 60 79
Castrillo
Tel.: (928) 36 59 51
Luzhogar
Tel.: (922) 28 42 00

ARAGON
Hispasoft
Tel.: (976) 39 99 61
Centro Mail
Tel.: (976) 21 82 71

GALICIA
Handem
Tel.: (981) 66 12 34
Galiframe
Tel.: (986) 22 89 94
Norsoft
Tel.: (988) 24 32 83

NAVARRA
Iguzquiza
Tel.: (948) 24 32 83

CATALUÑA
Cimex
Tel.: (93) 454 70 42
Miro
Tel.: (93) 774 10 00
Prosystem
Tel.: (93) 347 98 80
R. de Forest
Tel.: (93) 423 72 29
Regisa
Tel.: (93) 319 93 08
Serragrau
Tel.: (93) 318 04 78
Nivel 10
Tel.: (93) 301 52 55
Centro Mail
Tel.: (93) 412 63 10

BALEARES
Senzill
Tel.: (971) 41 64 11

ANDALUCIA
Indohobbys
Tel.: (956) 89 19 33
Discover
Tel.: (957) 47 89 38
Infogisa
Tel.: (956) 67 78 25

Est. Juan Lucas
Tel.: (952) 30 96 00
Copycentro
Tel.: (951) 26 21 22
Bazar San Juan
Tel.: (952) 21 31 44

VALENCIA
Invision
Tel.: (96) 395 02 44
MK 1
Tel.: (96) 511 43 06

PVP Recomendado*



DINO DINI FICHA POR VIRGIN

La compañía británica Virgin Games contará en sus filas a partir de ahora con Dino Dini, el popular programador de «Kick Off», para dar forma a un nuevo e interesante proyecto: la próxima versión de dicho juego de fútbol. El programa, que probablemente llevará el nombre de «Goal», se desarrollará para Amiga y Atari ST, y a continuación para PC, e incluirá nuevos elementos, como una mejor perspectiva y una técnica de juego más refinada.

D.D.F.



Tim Chaney, responsable de la compañía Virgin Games, acompañado por el nuevo fichaje de la firma inglesa, el programador Dino Dini.

LOS PROGRESOS DE UN TROGLODITA

CHUCK ROCK II

- **CORE**
- En preparación: **Amiga, Atari ST.**

Muchos de vosotros os preguntaréis que habrá sido de ese entrañable y brutote cavernícola que tantas horas de diversión nos dio con la primera parte de «Chuck Rock». Resulta que, animado por su triunfo sobre Gary Gritter, nuestro amigo se ha hecho dueño de una fábrica de "troncomóviles", y hasta se ha casado y ha tenido un hijo, Chuck Junior. Parecía que no podían irle mejor las cosas, hasta que un buen día un tipejo llamado Brick Jagger decidió secuestrarlo.



AMIGA



AMIGA

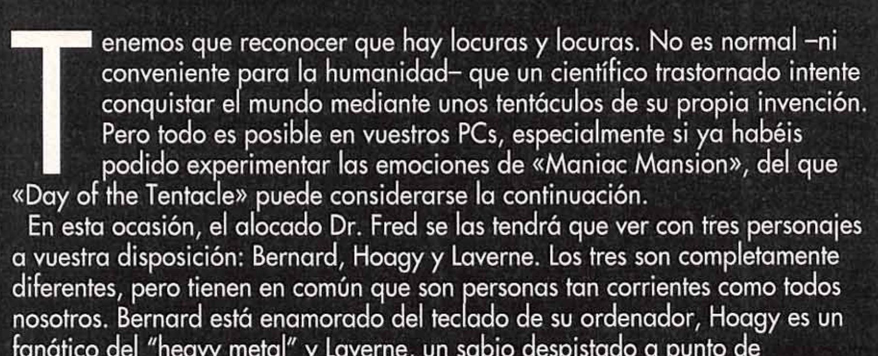
En la segunda parte de la prehistórica serie, asumiréis el papel del hijo de Chuck, al rescate de su infortunado padre. El mundo ha cambiado bastante desde que el barrigudo cavernícola se deshizo de Gary Gritter, y ahora veréis aparecer en pantalla coches y hasta helicópteros. El protagonista del juego es tan bruto como su progenitor y su argumento más convincente es un buen cachiporrazo. A lo largo de los cinco niveles del juego podréis poner a prueba vuestra habilidad en sacar el máximo provecho a vuestro primitivo "artilugio". También tendréis oportunidad de hacer buenos amigos entre los dinosaurios del lugar.

Al margen del juego en sí, debemos destacar la magnífica ambientación del programa, que incluye el sonido de ranas y pájaros. Tampoco podemos pasar por alto la originalidad de los enemigos de fin de fase, a los que preferimos que descubráis por vuestra cuenta...

D.D.F.

UNA LOCURA MUY PELIGROSA

DAY OF THE TENTACLE



PC

- **LucasArts.**
- En preparación: **PC.**

Tenemos que reconocer que hay locuras y locuras. No es normal –ni conveniente para la humanidad– que un científico trastornado intente conquistar el mundo mediante unos tentáculos de su propia invención. Pero todo es posible en vuestros PCs, especialmente si ya habéis podido experimentar las emociones de «Maniac Mansion», del que «Day of the Tentacle» puede considerarse la continuación.

En esta ocasión, el alocado Dr. Fred se las tendrá que ver con tres personajes a vuestra disposición: Bernard, Hoagy y Laverne. Los tres son completamente diferentes, pero tienen en común que son personas tan corrientes como todos nosotros. Bernard está enamorado del teclado de su ordenador, Hoagy es un fanático del "heavy metal" y Laverne, un sabio despistado a punto de licenciarse en medicina. Como veis, personajes para todos los gustos y todas las edades. Además, tienen la virtud de poder alternarse a lo largo del juego para que aprovechéis todas sus cualidades y pongáis una camisa de fuerza a ese loco peligroso.

PC

D.D.F.

UN COCHE CON MUCHA MARCHA

PUTT PUTT-JOINS THE PARADE

- **ELECTRONIC ARTS**
- En preparación: **PC**

Este simpático y original programa ha sido diseñado por Humongous Entertainment, que tiene en su historial juegos como el «Monkey Island» de Lucas Arts. El protagonista de «Putt Putt» es un coche con más marchas de lo habitual. Se comporta como un personaje lleno de ingenio y buen humor en su intento de llegar a tiempo al desfile de coches.

Para ello, tendrá que realizar diversas acciones. Acudirá a un túnel de lavado, encontrará un animal doméstico, superará los obstáculos que se interpongan en su camino, e incluso visitará a sus colegas de cuatro ruedas y cortará el césped de su propiedad.

Con todos esos ingredientes, no es de extrañar que los programadores de «Putt Putt» tengan la vista puesta en una futura versión de este juego para CD-ROM y Macintosh. Y, la verdad es que puede resultar tan adictivo para los niños como para los adultos.

D.D.F.

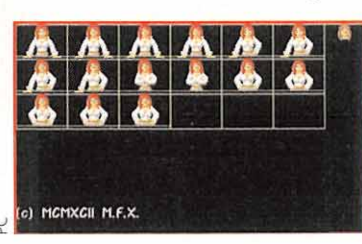
DIVERTIDO Y "ROLVOLUCIONARIO"

DARK REALMS

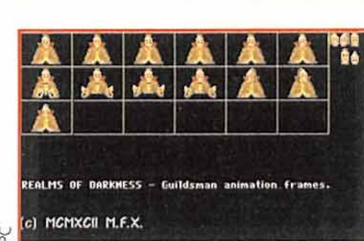
- **GRANDSLAM**
- En preparación: **PC, Amiga.**

El equipo de programación New Wave Software nos ofrece un juego llamado a abrir nuevos caminos en las aventuras gráficas. Las innovaciones técnicas de «Dark Realms», junto con su variedad de juego, son suficientes razones como para que muchos jugadores vayan haciéndole un hueco en sus ordenadores. Lo más importante es el "Eco System", que hace que el ordenador regule todos los aspectos del juego de acuerdo con el desarrollo anterior del mismo. Así, la acción siempre resulta imprevisible y lógica al mismo tiempo.

La aventura, tiene como escenario un pequeño pueblo asolado por un extraño hechizo: en cuanto nace un varón, su padre muere automáticamente. Los lugareños están al borde de la desesperación cuando, un buen día, nace un niño con características especiales al que rehuyen todos y cada uno de los demás muchachos del pueblo. Así, no le queda más remedio que relacionarse con los ancianos, quienes le inculcan toda su sabiduría y sus conocimientos de magia. Es este personaje, quien está destinado a liberar al pueblo de su hechizo.



PC



PC

Este argumento da pie a una fantástica aventura en la que se sucederán escenas de combate, diálogo, busca de objetos ocultos y todos los elementos capaces de garantizar horas y horas de juego.

D.D.F.



Waxworks

EL PASAJE DEL TERROR

Horrorsoft se introduce de lleno, una vez más, en el lado oscuro de los videojuegos. Los creadores de la saga de Elvira son conscientes el enorme número de seguidores con que cuentan este tipo de programas y, por esto mismo, han decidido lanzar «Waxworks».

■ ACCOLADE/HORRORSOFT
■ En preparación: **PC**

Al ver «Waxworks», no hace falta más presentación: lo primero que se pregunta uno es si aparecerá Elvira por algún lado. Quienes hayan jugado a alguno de los programas que protagoniza la citada bruja, sólo con ver las fotos poco más necesitarán. Sin embargo, y aún siendo innegable el parecido gráfico, de desarrollo y hasta de sonido, este juego parece que va a incorporar algunos elementos que lo van a hacer más "jugable".

CUATRO EN UNO

Por lo pronto, podemos adelantar que se trata más bien de cuatro juegos en uno. Tras un muy retorcido argumento, al que lo de las Figuras de Cera queda apenas sujeto con pinzas –como ya veréis–, se encuentra la visita y exploración de cuatro situaciones clásicas de terror.

Una de ellas nos conducirá al Londres de Jack el Destripador, donde aparte del propio asesino habrá que tratar con unos confundidos policías, así como con exaltados ciudadanos. Otra parada nos llevará a unas minas invadidas por mutantes, en cuyo centro se encuentra el monstruo más viscoso y feo de las profundidades de la Tierra. Pero si esto os parece poco, también os aguarda una pirámide rezumando trampas y mecanismos ingeniados para procurar la muerte de sus intrusos. Y como colofón, el clásico cementerio infestado de zombies y cosas peores... Luego, claro, la gran confrontación final.



Nunca terminaremos de acostumbrarnos a este tipo de personajes. Su presencia impone.



Dentro del Museo de Cera encontraremos infinidad de "sorpresas" que nos alegrarán la partida.





NOVEDADES

Cada mundo es un juego en sí mismo –algo independiente–, pues no podremos llevar objetos de unos a otros, y ni siquiera la experiencia acumulada se mantiene. Además, los programadores han introducido el personaje de un tío del protagonista que tendrá pistas innumerables para ayudar en los momentos difíciles (para nuestra satisfacción, estos son muchos).

Vamos, que promete lo mismo que los adictivos y complicados "Elviras", pero en asequible para el jugador medio y con más variedad. No os perdáis el comentario que en poco tiempo os traeremos.

F.H.G.





Una de las características de las producciones de Horror Soft, los diseñadores del programa, es la variedad de muertes posibles de las que vamos a ser testigos de excepción durante la aventura.
Al igual que en otros productos del mismo equipo de programación –como son las dos partes de las aventuras de Elvira–, la sangre y las escenas de denotado carácter violento nos acompañarán a lo largo de todo el juego. Tal vez esa es la razón por la que en la caja del programa aparece una etiqueta donde se especifica que el juego contiene escenas violentas. Un mensaje que desde aquí agradecemos y al que estamos poco acostumbrados.

ESTE MES TE PONEMOS LAS PILAS...

Año III Número 17- 325 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

MAGICAL QUEST

EL MEJOR DISNEY EN TU SUPER NINTENDO

¡Que no paren las máquinas!

SUPER PARODIUS

BATTLETOADS

STAR WARS

AXELAY

RISKY WOODS

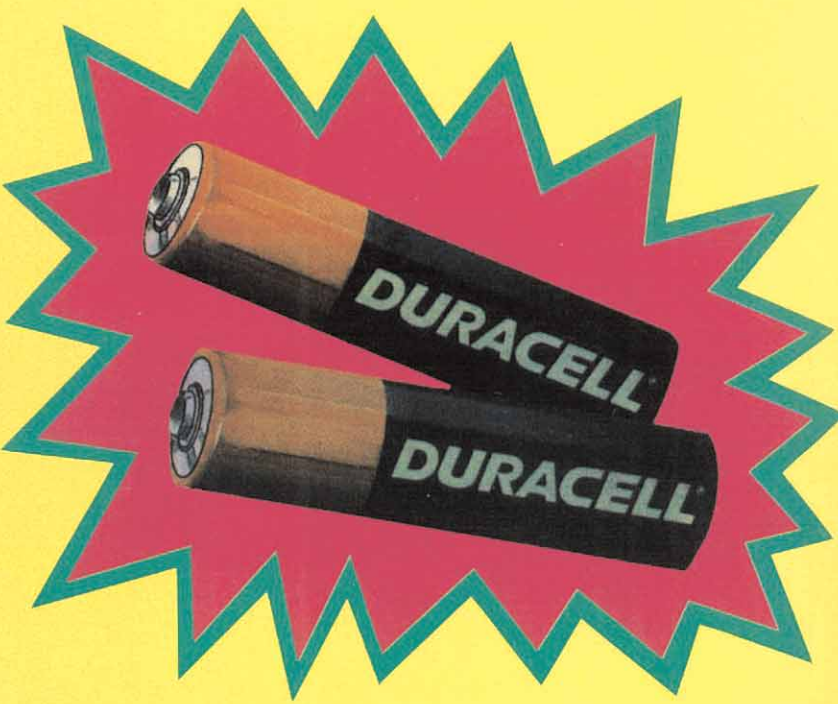
Acaba con...

Mickey & Donald y Super Ghouls'n Ghosts

Acción Total

STREETS OF RAGE II

ESTE MES... ¡TE PONEMOS LAS PILAS!



Este mes, Hobby Consolas no se te va a olvidar fácilmente. Porque además de la genial y enorme revista con la que te encuentras cada 30 días, cargada de juegos, trucos y un montón de sorpresas, te regalamos un par de pilas de las que duran y duran, para que tu portátil no se quede nunca sin fuerzas. Este mes, Hobby Consolas vuelve a ser especial. Porque además de darte toda la energía del mundo en su interior, también te la ofrece fuera. Para que la lleves a todas partes y tus amigos puedan alucinar con ella. Este mes, en Hobby Consolas nos hemos vuelto a pasar.

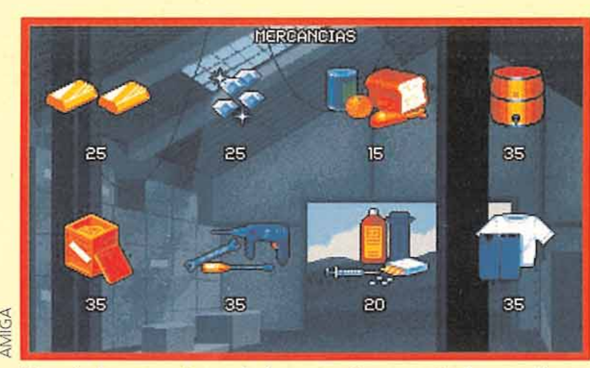
UNA REVISTA CARGADA DE ENERGÍA



Consigue el Nobel de la Paz

ASHES OF EMPIRE

Por fin tenemos en España «Ashes of Empire», un juego de estrategia que ha revolucionado el género más allá de nuestras fronteras. Su creador, Mike Singleton, uno de los más prestigiosos programadores de la historia, ha puesto toda su sabiduría para elaborar este complejo programa, que bien podría definirse como "simulador político".



Uno de los aspectos más importantes a controlar continuamente son las mercancías. El oro es la más importante.



A pesar de que la misión consiste en pacificar, contar con un ejército numeroso y bien equipado es imprescindible.



El programa está lleno de imágenes tan espectaculares como ésta. En la destrucción nuclear está el peligro.

Va a ser muy difícil hacer triunfar la paz en cinco grandes lagos y cinco enormes repúblicas.

- MIRAGE
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Estrategia**

Desde la caída del Muro de Berlín se puede asegurar que la guerra fría ha terminado. Tras el derrumbamiento del comunismo, la U.R.S.S. se ha desintegrado formándose, en la actualidad, la Comunidad de Estados Independientes (C.E.I.). Existen numerosas tensiones entre los miembros de la nueva comunidad. Por todo ello, a la grave crisis económica, hay que unir la cuestión de quién controla el armamento nuclear y la creciente tensión étnica.

Hasta aquí la realidad. A partir de este momento, y en «Ashes of Empire», entramos en la ficción, ya que el objetivo del jugador va a ser pacificar y restaurar la paz en la C.E.I.

UN DIFÍCIL OBJETIVO

Más que difícil es la misión que se nos ha encomendado, sólo al alcance de jugadores muy expertos en este tipo de programas.

Como si nos metiéramos en la piel de Boris Yelstin, nuestro cometido va a ser pacificar, una por una, las cinco repúblicas que componen la C.E.I.: Ossia, Ruzakhstan, Bel Okraina, Moldenia y Servonia.

Si bien estos nombres son imaginarios, cada una de ellas posee la cualidad real de estar formada por varias provincias y tener una capital. Así que, para establecer la paz en una república, debemos comenzar con la capital y otras dos provincias, o bien apaciguamos todas las provincias menos la capital. Para conseguirlo, el jugador deberá pasar la fase de aprendizaje, además de tener intuición, inteligencia y mucha paciencia.

Conocer el funcionamiento del programa es la primera y más ardua tarea. Menos mal que, por lo menos, en la caja del programa viene, además de un vídeo con las instrucciones, un completo manual y plantillas para el teclado. Una vez comprendido el manejo del programa vemos que el tiempo invertido ha merecido la pena.

La cantidad de acciones que se pueden realizar para pacificar una provincia o una república es tan grande que es imposible nombrarlas a todas en tan pocas líneas. Aún así, he aquí una explicación, muy por encima, de una de las mecánicas que pueden seguirse. Tras haber elegido una provincia por la que comenzar, un mapa de la misma nos muestra sus ciudades, sus bosques, etc. Podremos consultar en cualquier momento no sólo este mapa, sino también cómo está la situación económica o política actual, el equipo material del que disponemos, los aliados que tenemos y diversas opciones más. Para movernos por el territorio, se entra en la denominada fase de acción. Se trata de una especie de arcade donde, de un modo parecido a los simuladores de vuelo, manejamos, al principio, un avión con el que podremos desplazarnos de ciudad en ciudad. En general, se puede decir que la primera acción a realizar es asegurar el suministro de materias primas y evitar el hambre entre la población. Luego, y conversando con los numerosos personajes del juego, lograremos alianzas entre las diferentes etnias.

Posteriormente, hay que fomentar la industria mediante la construcción de edificios y fábricas. También es muy importante hacerse cuanto antes con el control político y del ejército. Esta es, muy por encima, la forma de conseguir la paz.

MACROPROGRAMA

Todo el mapa de la C.E.I. está reproducido en un escenario tridimensional de 7.2 millones de kilómetros cuadrados por los cuales el jugador puede moverse libremente. Existen más de 9.000 posiciones diferentes y unos 6.000 personajes únicos. En esta versión, una impresionante presentación ocupa un disquete entero. En ella se empiezan a vislumbrar los atisbos de una gran realización técnica, que queda plenamente ratificada al comenzar a jugar. Gráficamente, haremos dos observaciones. Las pantallas fijas están hechas con gran definición, colorido y exquisitez; pero en la fase arcade disminuye la definición del escenario tridimensional para permitir una mayor velocidad de movimiento. Con todo, tienen una aceptable calidad. Sin duda, la música es uno de los apartados que más destaca. Continuamente, y eso hace que al final pueda cansar, se escucha con una enorme calidad una adaptación del «Pájaro de Fuego» de Igor Stravinsky. Como sobre gustos no hay nada escrito, podrá agradar o no, pero no se puede negar que posee un gran impacto y es muy adecuada para este programa. De los buenos efectos sonoros, destaca especialmente la voz digitalizada de la presentación. Un programa de tan excelente concepción y realización que provocará límites de adicción impensables en otro programa de estrategia.

A.T.I.

VERSIÓN PC



La presentación, además de distinta, es bastante inferior que en la versión Amiga. La música, aunque es la misma, posee una calidad de reproducción y de tonos mucho más bajos. Casi parece diferente. Si lógico es que en el apartado sonoro la versión PC sea inferior, no menos razonable es que los gráficos de esta versión sean mucho mejores. Si no en lo referente a las pantallas fijas, que son prácticamente iguales, sí en la fase arcade donde los gráficos son mucho más evolucionados y se mueven con mayor rapidez. También, el sistema de carga es más rápido. Mientras en la versión Amiga la primera instalación dura casi 25 minutos –aunque tras grabar la posición y seguir jugando no llega ni a los cuatro–, esta versión emplea al principio sólo uno o dos. En lo demás, es decir, en el desarrollo y la concepción, no hay diferencias.





Bienvenido al lado oscuro

DARK SEED

Nos encontramos ante la anhelada versión Amiga de un juego que, desde el primer anuncio de su salida al mercado, revolucionó de un modo increíble el campo ya clásico de las aventuras gráficas. Por fin, y tras enormes retrasos, podemos disfrutar de una pequeña maravilla de la programación en la máquina de Commodore. «Darkseed» os está esperando.

- **CYBERDREAMS**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Aventura gráfica**



AMIGA

Nos espera una casa con muchas puertas en «Dark Seed». Una de ellas nos llevará al lado oscuro.

Realmente poco hay que decir de este juego que no se haya dicho ya, incluso desde estas páginas. Sin embargo, la salida al mercado de «Dark Seed» en formato Amiga, tras casi seis meses de diferencia con respecto a la de PC, nos ha empujado a recordar una vez más todas las características de este espectacular programa.

El argumento del juego ya es conocido. En el papel de Mike Dawson, un afamado escritor, deberemos luchar contra invasores alienígenas que pretende esclavizar a la raza humana. Estos bichos se esconden en una dimensión paralela a la que sólo se puede acceder por una puerta situada en la casa que acaba de alquilar nuestro protagonista. Imaginaos el resto. Investigación, exploración de multitud de localidades, encontrar y hacer buen uso de gran cantidad de objetos, luchar contra los malos, etc..

NUESTRA OPINIÓN

«Dark Seed» es un juego, ante todo, original. La originalidad viene dada, en primer lugar, por la calidad gráfica que posee. No es nada corriente encontrarse con un juego realizado enteramente en alta resolución. Tampoco es habitual, que la mayor parte de los decorados más importantes del juego, los del mundo oscuro, sean como ya sabréis, la adaptación de gran parte de la obra que un artista de fama mundial, como es H. R. Giger.

Sin embargo, existe algún punto en contra, como es el elevado tiempo de carga de los distintos escenarios del juego. Su dificultad tampoco es manca, debiendo realizar acciones muy precisas en los momentos adecuados. Por contra, el sistema de control es sumamente sencillo, a base de iconos controlados por ratón o teclado, que sólo aparecen cuando es necesario, o cuando lo deseemos.

Nos encontramos frente a una maravilla de juego que será recordado como uno de los más impactantes que se hayan podido ver en la pantalla de un ordenador.

F.D.L.



AMIGA

Este programa ha supuesto la incursión de Giger en el mundo de los videojuegos.

LA PUNTUACION

10 20 30 40 50 60 70 80 90

ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

"Más que un juego, es una experiencia terrorífica."

El escuadrón invencible

TWILIGHT 2000

Estamos en 1999. Y nos encontramos en la triste Polonia. Ya olvidada la pesadilla roja, los polacos continúan con problemas, ahora en la persona del Barón Czarny y su poderosa Legión Negra. La única solución radica en un grupo de veinte heróicos personajes que sólo precisan de un líder para su movilización.



PC



PC



PC

Una misión en «Twilight 2000» requerirá largos desplazamientos, conversaciones con otros personajes y combates.



PC

La creación de personajes y de situaciones en este JDR es muy sencilla de ejecutar.

- **EMPIRE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficos: **VGA, MCGA**
- **JDR**

Twilight 2000» es un juego masivo, con muchas cosas que hacer, muchos personajes que manejar, muchos combates que librar y territorio que explorar.

Hay dos fases fundamentales en el juego: la generación de personajes y el desarrollo propiamente dicho.

Como en los demás juegos de Paragon, el sistema para generar personajes es muy rico, el más variado de todos los JDRs que provoca que la parte de desarrollo de los mismos sea parte fundamental del juego.

Tendremos que elegir su nacionalidad y luego le daremos una carrera en función de las distintas características que tenga. Finalmente, al estallar la guerra, prestará servicios en algún cuerpo, lo que le servirá para desarrollar nuevas habilidades. Todo esto se realiza a través de un sencillísimo sistema de iconos que facilita enormemente la tarea, hasta el punto de hacerla divertida y un juego en sí misma. El personaje queda por fin definido con otros datos, como nivel de radiación, iniciativa, edad, contactos, números base de aciertos... Y también posee un arma, con sus propias características que influirán en combate.

EMPIEZA EL JUEGO

Una vez formado el comando de veinte, sí veinte, personajes comienza el juego. El desarrollo se produce siguiendo, progresivamente, el orden de misiones que se nos van asignando. Para cada una habremos de formar un grupo eligiendo a cuatro de los personajes del comando, los más adecuados al objetivo de la misma. Una misión requerirá largos desplazamientos, conversación con otros personajes y combates. Los desplazamientos se pueden hacer en varios tipos de vehículos, como tanques, jeeps y camiones, o andando. En este último tiene lugar en perspectiva isométrica; en los otros, en una visión tipo simulador de gran calidad.

Finalmente, nos queda hablar del combate. Se puede realizar interactivo, descriptivo o rápido. El primero es el más pesado, pero es en el que podremos usar la estrategia para imponernos al enemigo. Con él podremos decir a cada personaje qué debe hacer en cada turno hasta un detalle insospechado, sobre todo en lo que a armas se refiere. Por ello, se hace muy lento y oneroso. Y por ello, también es recomendable usar los otros dos sistemas, por lo menos ante enemigos no muy difíciles. En el sistema descriptivo, cada personaje actúa automáticamente en función de sus habilidades y las armas que llevan. Nosotros vemos lo que ocurre como en una película; en el rápido se suprime esto último.

Y todo lo dicho se va desarrollando con ocho iconos a los que accedemos con tan sólo pulsar el botón derecho del ratón. O sea: simplicidad al máximo.

NUESTRA OPINIÓN

Los gráficos son correctos en el caso de la perspectiva isométrica y excelentes en la visión 3D, que se disfruta al meterse en un vehículo. Otro tanto se puede decir del movimiento, que es bastante pobre en lo referido a los personajes, y muy suave cuando estás sobre ruedas. También son excelentes los gráficos estáticos, tanto los que se muestran durante el desarrollo del juego como los de la presentación.

La adicción es grande por varias razones: la simplicidad de manejo, el excelente movimiento en los vehículos, el sistema de generación de personajes, el desarrollo a base de misiones que cumplir, la posibilidad de realizar combate automático... La dificultad no es muy grande, pese a que presumimos de que el juego tendrá gran extensión. No obstante, no hay mucho que pensar, pues el desarrollo es en general lineal. El aspecto fundamental es la estrategia en combate, junto con la elección de los personajes adecuados para cada misión.

En fin, «Twilight 2000» es un juego que promete muchas horas de diversión, quizá algo monótona. Que nadie se engañe, tiene un desarrollo sencillo, pero no lo es tanto a la hora de saber usar cada personaje en su faceta más adecuada.

F. H. G.



Locos por la velocidad

CRAZY CARS III

La locura por los "supercarros" hace su tercera aparición en los ordenadores. La crazycarmanía continúa y, esta vez, viene con mucha más velocidad y muchas más opciones que hacen que el juego gane más en adicción y posibilidades de juego. Apretaos los cinturones, aunque sean los de los pantalones, y disponeos a jugar en una saga automovilística que ya empieza a ser mítica en el mundo de los juegos de ordenador.

- **TITUS**
- Disponible: **AMIGA, PC, ST**
- V. Comentada: **PC**
- **Juego de Coches**

Acabamos de llegar a los Estados Unidos dispuestos a convertirnos en millonarios. Ya que sólo sabemos ser conductores de carreras, decidimos entrar en las del sábado noche, un torneo ilegal de competición por autopistas. Como venido del cielo, nos encontramos con un viejo amigo en mala racha, que decide vendernos su fabuloso Lamborghini Diablo a precio de saldo. A pesar de la falta de fondos, nuestras miras están en llegar a la primera división de esta carrera.

DINERO Y COCHES

Pero, como en toda competición, deberemos empezar por el nivel más sencillo, es decir por la cuarta división de este torneo, y dentro de ella nos situaremos en la última posición del ranking de conductores. Para subir en dicho ranking deberemos clasificarnos entre los tres primeros puestos. Una vez hecho esto, iremos avanzando en las divisiones y las carreras serán más complicadas.

El vehículo con el que participamos es un modelo de serie, pero lo podremos mejorar considerablemente con el dinero adquirido como premio por cada carrera ganada. Además, antes de cada competición entraremos en una especie de apuesta, en la que podremos aumentar nuestra cuenta económica.

Estaréis muy equivocados si pensáis que simplemente os vais a limitar a correr por dos o tres circuitos. El juego consta nada menos que de dieciséis recorridos, que transcurren por otras tantas ciudades.

SIGUE SIENDO BUENO

Esta tercera parte de «Crazy Cars» está bastante mejorada con respecto a su antecesora. Sobre todo en el movimiento, bastante más rápido, y su scroll, muy suave. Sin embargo, en lo que se lleva un cero rotundo es en sonido.

El programa en sí no ofrece muchas cosas novedosas, pero, a pesar de todo, sigue teniendo su propia personalidad, ese "algo" que nos mantiene enganchado y nos incita a intentar correr cada vez más rápido.

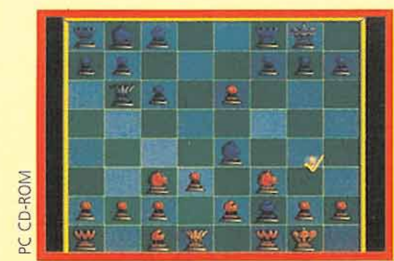
E.R.F.


PC

Con un coche como este, muy difícil va a ser que perdáis cualquier carrera. Pisad bien el acelerador.


PC

En cualquier tipo de terreno o circuito, nuestro volante responderá a todas nuestras órdenes.



Un ajedrez muy "animado"

BATTLE CHESS ENHANCED

Los más viejos del lugar, recordarán un gran juego de ajedrez en el que su elemento primordial era la diversión. Las opciones eran bastante escasas pero resultaba agradable a la vista debido a la original forma de "comer" que tenían las piezas.

- **INTERPLAY**
- Disponible: **PC, MACINTOSH**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- **Juego de tablero**

Ahora, aparece en el mercado una versión mejorada del antiguo programa de ajedrez, tanto en gráficos como en sonido. Y esto, ha sido posible gracias a las prestaciones que nos ofrece el CD-ROM.

Podremos elegir entre un tablero en dos o en tres dimensiones y los contendientes a enfrentarse. Estos pueden ser, o bien el ordenador, o bien un rival de carne y hueso, en directo a nuestro lado, o incluso vía módem. Algo bastante interesante en un juego de este tipo. También contamos con la opción de elegir el nivel de nuestro rival, en el caso de que éste sea la máquina.

NUESTRA OPINIÓN

Nos encontramos pues ante un programa que aprovecha las capacidades del CD-ROM presentando de forma amena y divertida un ajedrez que satisfará las necesidades del jugador medio.

O.S.G.


PC CD-ROM


PC CD-ROM

Este es el inofensivo aspecto que presenta nuestro tablero de ajedrez al comienzo de cada partida.



RECOMENDADOS


1 **ALONE IN THE DARK**
INFOGRAMES *(Pc)*


2 **LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES**
ELECTRONIC ARTS *(Pc)*


3 **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**
LUCASARTS *(Pc, Amiga)*


4 **THE LEGEND OF KYRANDIA**
VIRGIN *(Pc, Amiga)*


5 **SHADOW OF THE BEAST III**
PSYGNOSIS *(Amiga)*


6 **ROME AD 92**
MILLENNIUM *(Pc, Amiga)*


7 **LEGENDS OF VALOUR**
U.S. GOLD *(Pc)*


8 **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2**
INFOCOM *(Pc)*


9 **DAVID LEADBETTER´S GOLF**
MICROPROSE *(Pc, Amiga)*


10 **JOE & MAC: CAVEMAN NINJA**
ELITE *(Pc, Amiga, SuperNintendo)*


11 **LEGEND**
MINDSCAPE *(Pc, Amiga, Atari ST)*


12 **CAMPAIGN**
EMPIRE *(Pc, Amiga, Atari ST)*


13 **A-TRAIN**
MAXIS *(Pc, Amiga)*

14 **WEEN**
COKTEL VISION *(Pc)*


15 **COOL WORLD**
OCEAN *(Pc, Amiga, Atari ST)*


16 **EYE OF THE BEHOLDER**
S.S.I. *(Pc, Amiga)*


17 **CAR AND DRIVER**
ELECTRONIC ARTS *(Pc)*


18 **DELUXE TRIVIAL PURSUIT**
DOMARK *(Pc)*


19 **DARK SEED**
CYBERDREAMS *(Pc, Amiga)*


20 **GOBLIINS 2**
COKTEL VISION *(Pc, Amiga, Atari ST)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Estrategia descafeinada

D-DAY

«D-Day» estaba siendo programado para ser la simulación de estrategia más completa de la historia. El propio manual de instrucciones indica que para realizar el programa se tardaron 30 meses. La verdad es que, en vista del resultado, no parece que esos dos años y medio hayan sido suficientes para conseguir un buen juego.



PC

Toda la infantería a nuestras órdenes será masacrada sin piedad por el enemigo, hagamos lo que hagamos.



PC

Aunque el juego incluye una amplia variedad de misiones, todas son muy similares entre sí.

- **LORICIEL**
- Disponible: **ST, AMIGA, PC, AMSTRAD**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Arcade/Estrategia**

D-Day es un compendio de estrategia en el que se intenta emular el famoso desembarco de Normandía. Podréis participar en él como soldado de infantería, conductor de carro de combate, piloto de bombardero o paracaidista. Si eligís la opción más complicada de juego deberéis hacerlo en los cuatro papeles, además de dirigir las tropas como comandante en jefe. Mientras que la primera opción es básicamente arcade, la segunda posee más componentes de estrategia.

El problema de «D-Day» es que, nada más comenzar el juego, toda la parafernalia del manual, se cae por su propio peso. Al abrir la caja encontraréis dos discos de tres pulgadas y media que parecen contener todas las maravillas prometidas. Al instalarlos os daréis cuenta del desaguisado cometido.

ALGUNOS DETALLES TÉCNICOS

El sonido AdLib se limita a una orquestilla con música militar que está pesimamente digitalizada. Los efectos especiales los escucharéis por el altavoz interno del PC. Los gráficos, a pesar de tener, sólo en algunos casos, 256 colores, parecen elegidos entre los colores más feos de la paleta. Por último, sólo la simulación de carros de combate, copiada de un programa anterior de Loriciel «Sherman M4», se salva del desastre.

PARA TERMINAR

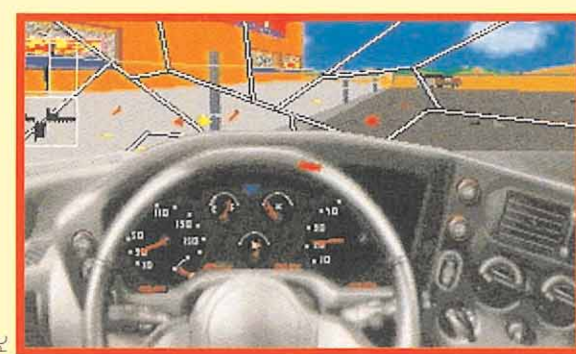
No somos expertos en juegos de estrategia, pero consideramos que antes de la propia estrategia debe prevalecer que el juego tenga la mínima calidad exigible para los tiempos que corren. Puede que «D-Day» llegue a gustar a alguien que no sea exigente con la calidad y que esté absolutamente enloquecido por cualquier programa del género, pero no podrá convencer a los usuarios que estén acostumbrados a los programas de otras compañías especializadas.

J.G.V.



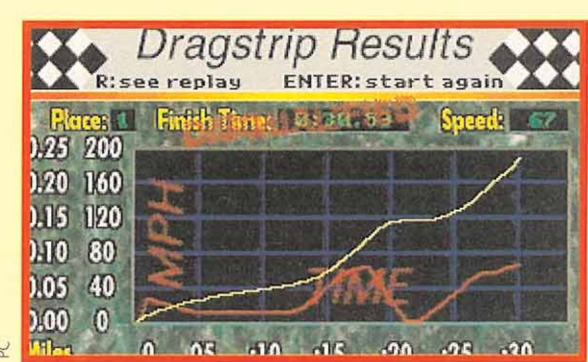
El diablo sobre ruedas

CAR AND DRIVER



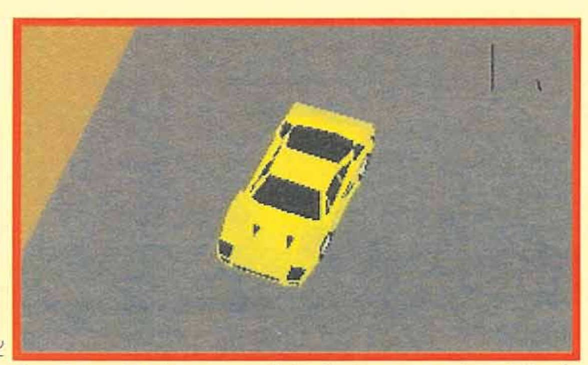
PC

Por desgracia, encontrarse en situaciones como la que esta imagen nos presenta, será habitual hasta coger práctica.



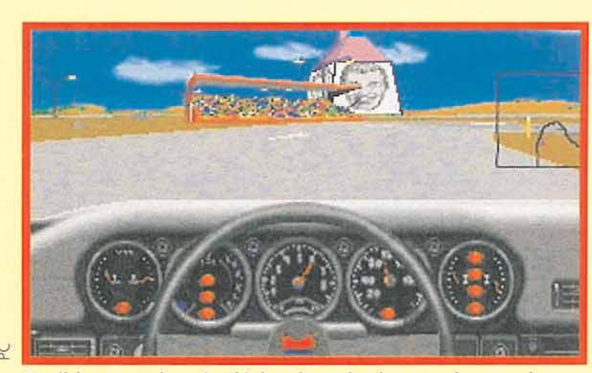
PC

Tras cada competición, el programa nos informará sobre todas las estadísticas y los resultados obtenidos.



PC

En «Car and Driver» es posible elegir entre multitud de cámaras y vistas exteriores, incluso el color del coche.



PC

Posiblemente la más clásica de todas las pruebas sea la que nos invita a competir en un circuito profesional.

Desde luego, no se puede decir que el nombre que Electronic Arts ha elegido para su última simulación de coche sea especialmente original. Ni falta que le hace, esa es la verdad. Ni cortos ni perezosos, los señores de Electronic Arts se dijeron a sí mismos que iban a realizar el mejor juego de coches del momento. Y si no lo han conseguido, se han quedado a un tanto así. No cabe duda de que nos encontramos ante un buen programa pensado especialmente para todos los amantes de la velocidad.

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **MCGA, VGA**
- T. de Sonido: **ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND**
- **Simuladores de coches**

Cuando pensamos que en determinados campos del software no se puede dar más de sí, siempre aparece algo nuevo que viene a sacarnos de nuestro error.

«Car and Driver» es uno de los ejemplos más claros. Quizá no sea el colmo de la originalidad, ya que incluye cantidad de opciones aparecidas en otros juegos. Sin embargo, se podría decir que lo que han hecho ha sido coger lo bueno de otros programas, aumentarlo en número y mejorarlo todo lo que se podía mejorar.

CABALLOS DESBOCADOS

El juego pone a nuestra entera disposición diez de los más potentes automóviles que hayan existido jamás. Desde clásicos como el Corvette, a prototipos como el Mercedes C11. Coches cuyos motores rugen como auténticos leones y que proporcionan una sensación increíble al volante. No es como conducir los auténticos pero casi. Además, podremos elegir prácticamente todo lo que podamos imaginar para nuestros bólidos. Hasta la sintonía de radio que queramos escuchar mientras conducimos.

Multitud de circuitos, desde pistas rápidas para el kilómetro lanzado, a recorridos campo a través; vistas y cámaras a porrillo, tanto externas como subjetivas; competiciones de todo tipo...; todo a una velocidad que, eso sí, sólo es bastante aceptable en un ordenador que sea rápido. Pero es que además, podemos jugar con unos gráficos normales o bien en alta resolución. Si todo ello se adereza con una completa base de datos, en la que se describen tanto características técnicas como de competición de cada uno de los diez modelos que el juego ofrece, no podemos menos que afirmar que, sino el mejor, «Car and Driver» es el simulador más completo que hemos tenido oportunidad de ver y de disfrutar.

DEFECTOS Y CONCLUSIÓN

Pero, como todos los juegos, éste también tiene sus defectos, y uno de los más importantes es que controlar con precisión el coche en un nivel avanzado de experiencia, puede provocar en el jugador desde taquicardias hasta ataques de histeria. Y es que según ajustemos la sensibilidad de los mandos, podremos manejar el coche bastante bien o, por el contrario, ver como se va hacia el barranco más proximo.

«Car and Driver» ofrece otras interesantes opciones como puede ser la de competir con algún amigo, gracias a la posibilidad que el juego tiene de compartirse mediante red o modem.

En definitiva, Electronic Arts ha querido realizar un gran programa y en general se puede decir que lo ha conseguido para deleite de los amantes de la velocidad y de la potencia del motor.

F.D.L.

LA PUNTUACION

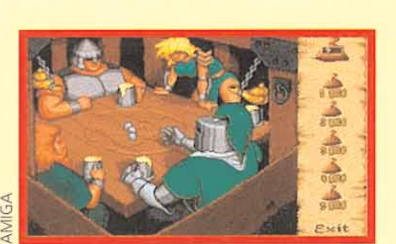
ORIGINALIDAD / ADICCION / GRAFICOS / ANIMACION / SONIDO / DIFICULTAD

"Un simulador con aspiraciones a convertirse en un clásico."

No apto para personas sensibles

MOONSTONE

Como todo buen cinéfilo sabe, el "gore" es ese género de películas caracterizadas por tener gran abundancia de escenas truculentas. Muestran sangre, tripas y un largo etcétera de casquería, despedazadas por todo tipo de asesinos o monstruos con largas cuchillas en las manos. Pues bien, con «Moonstone», este género se traslada a la informática. Cabezas volando, chorros de sangre, vísceras que explotan..., son sólo algunas de las "escenitas" que podréis contemplar mientras jugáis a esta mezcla de videoaventura y arcade.



AMIGA
En algunas ocasiones, para aumentar nuestra bolsa, tendremos que recurrir a varios juegos de azar.


AMIGA
Por medio de este mapa, accederemos a todos los escenarios en los que se desarrolla el juego.

- MINDSCAPE
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade/Aventura**

El juego nos sitúa en una tierra imaginaria. Los druidas del poblado han anunciado la llegada de la estación de Las Piedras de la Luna. Durante este período, que sólo se da cada mil años, el guerrero que consiga completar la búsqueda de las sagradas piedras de la Luna recibirá el don del máximo poder. Si os sentís tentados por esta interesante historia, vais a tener que hacer uso de todos vuestros recursos aventureros.

LOS CUATRO GUERREROS

Después de elegir a uno de los cuatro guerreros disponibles, deberéis vagar por una tierra en cuyo centro se halla el Valle de los Dioses, donde se encuentran las piedras sagradas. Pero para acceder a él, primero tendréis que encontrar las cuatro llaves, que están dispersas por cuatro territorios. Gracias a un mapa, podréis desplazaros con facilidad con sólo mover el casco, que representa a vuestro guerrero, por todo este inmenso mundo. Luchas violentas y sangrientas con los tres guerreros restantes, con Trolls, Baloks, dragones, hombres rata, hombres de barro y demás seres terroríficos serán vuestras ocupaciones principales. Aparte de esto, podréis visitar a magos, ciudades donde conseguiréis armas en el mercado o dinero apostando a los dados en la taberna. Tan importante como vuestro nivel de habilidad o de fuerza, va a ser tener siempre una buena cantidad de dinero, que obtendréis derrotando a los guerreros.

Al vencer a los diversos monstruos, obtendréis distintas ayudas. Entre ellas están los pergaminos que aumentarán vuestras características de lucha y habilidad, pócimas curativas y otras ventajas que os serán de gran utilidad en esta difícil aventura.

VIOLENCIA Y CALIDAD

Rob Anderson ha conseguido un programa con una violencia visual tan alta como su calidad técnica. Tras una presentación con unos gráficos y música espectaculares, entramos en una apasionante videoaventura en la que la que destacan los gráficos y los movimientos. La música y los efectos sonoros también están a gran nivel, al igual que la adicción.

A.T.I.


AMIGA
Como podéis apreciar en esta pantalla, «Moonstone» contiene alguna escena de casquería...



La aventura que faltaba en Amiga

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



AMIGA
Encontrar "Los Diálogos Perdidos" de Platón en el Barnett College, será un problema con tres soluciones.



AMIGA
Islandia es una tierra muy fría, sin embargo la relación entre Indy y Sofía volverá a ser muy caliente...



AMIGA
Once son los discos que debemos emplear para cargar este juego. Paciencia, que la espera merece la pena.



AMIGA
LucasArts no descuida ni un solo detalle en sus producciones. La calidad, como podéis ver, es excepcional.

Los usuarios de Amiga estaban ya impacientes por poder contar en su juegoteca con la última de las aventuras protagonizadas por el intrépido aventurero Henry Jones junior. Pues bien, por fin está aquí, traducida a nuestro idioma y parece que la espera ha merecido la pena. Vosotros mismos vais a poder comprobarlo.

- **LUCASARTS**
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Aventura gráfica**

Para aquellos que no conozcáis el argumento..., os lo vamos a resumir en unas líneas. Ya sabéis que nuestro héroe es un apasionado de las antigüedades, y que siempre que tiene ocasión, coge su látigo y el sombrero y va en su búsqueda. En esta ocasión le ha tocado el turno al continente perdido, la Atlántida. Para no variar, una guapa chica le acompañará en sus aventuras. Sofía es su nombre y la conoció en unas excavaciones realizadas años atrás en Islandia. Entonces ocurrieron muchas cosas por las que su "amistad" salió mal parada. Los extraños sucesos que dan paso a la aventura conducen de nuevo a nuestro héroe junto a su vieja amiga, gran conocedora de la Atlántida y sus secretos.

UNA AVENTURA A LO GRANDE

«Indiana Jones and the Fate of Atlantis» no es una adaptación de una película protagonizada por el popular e intrépido arqueólogo. LucasArts ha creado un argumento nuevo que nos engancha desde la presentación. Al contrario que en otros juegos, actuaremos directamente sobre la misma. Será la primera prueba a superar de las muchas que nos esperan en esta trepidante aventura.

UN SELLO INCONFUNDIBLE

En cuanto a los elementos del juego, destacar, además del perfecto interface de control, los estupendos gráficos, realizados en 32 colores, con la calidad de la que se ha hecho acreedora LucasArts. Si bien, en algunos momentos, el cambio de pantalla se hace pixel a pixel lo que implica una lentitud que hay que aceptar en favor del detalle.

El sonido, sin embargo, y aunque parezca increíble, resulta algo monótono y no está a la altura de las capacidades que tiene una máquina como el Amiga.



AMIGA
Aunque no es una adaptación cinematográfica, «Indy IV» tiene muchos elementos de película.

El juego, como seguramente habréis ya deducido por lo dicho anteriormente, consta de once discos, y esto supone dos cosas. Una, que la aventura es grande y habrá muchas cosas que hacer y escenarios que visitar. Y segundo, el inevitable cambio de discos hace que sea recomendable el uso de una segunda unidad de disco o mejor aún, un disco duro, si no queremos que la lentitud que la carga desde floppy nos haga abandonar por desesperación. Además, será necesario tener 1 Mb de RAM, de los cuales, deberemos tener libres al menos 380 K.

Indiscutiblemente el punto fuerte del programa es la adicción, conseguida, en esta ocasión, por su argumento, el singular personaje protagonista y su interesante desarrollo.

O.S.G.





Un combate para incondicionales

STREET FIGHTER II

«Street Fighter II» se ha convertido, y con todo el derecho del mundo, en el arcade del año. Primero en la máquina recreativa y luego en la Super Nintendo ha asombrado a todos por su calidad y espectacularidad. Nos consta, incluso, que muchos se han comprado una Super Nintendo sólo para disfrutarlo. Por todo ello, esperábamos la versión Amiga con impaciencia.

- **USGOLD**
- Disponible: **AMIGA, PC, ST**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Juego de lucha**



AMIGA

Aunque decir que el juego es malo sería injusto, esta versión no es tan espectacular como sus predecesoras.

Por fin la tenemos aquí, y lo cierto es que, en una primera aproximación, la adaptación a los ordenadores no parece ser todo lo interesante que esperábamos. En cuanto a espectacularidad esta versión nada tiene que ver con el original, aunque sí tiene el mismo argumento e idénticos personajes. Estos, como todos sabréis, son luchadores callejeros y se ganan la vida combatiendo por todo el globo terráqueo. El sueño de todos ellos es ganar el título de guerrero del mundo pero, para ello, van a necesitar de vuestra ayuda, expertos en técnicas de lucha libre como sois. Los luchadores, ocho en total, no sólo se diferencian entre sí por su anatomía sino también por su estilo de lucha y existe, por supuesto, la opción de lucha entre dos jugadores.

LO MEJOR Y LO PEOR

Lo mejor de esta versión es el apartado gráfico; los sprites de los personajes, además de ser bastante grandes, están bien realizados. Sin embargo de nada sirve que los gráficos sean maravillosos si lo fundamental, que es la animación y el movimiento de tamaños sprites, falla. La lentitud con la que se mueven los personajes es desesperante. Lo que deberían ser rápidos movimientos de defensa o efectivos golpes de ataque, se convierten en lentos y pausados golpes a cámara lenta. Por si esto fuera poco, la rutina del impacto del golpe no resulta muy realista. La música, aunque incorpora algunas melodías acertadas, tiene otras insoportables y tampoco destacan los efectos sonoros. Lógicamente, todos estos fallos, que podrían haberse evitado, hacen que la adicción baje algunos enteros en relación a la que presenta la máquina recreativa o la versión Super Nintendo. Aun así, los fanáticos de los juegos de lucha encontrarán ésta entretenida.

A.T.I.



AMIGA

Los gráficos son lo mejor del programa, aunque el movimiento es lento como consecuencia de su tamaño.



Un desafío de calidad

WEEN. THE PROPHECY

El software galo viene pisando fuerte, y buena muestra de ello es este «Ween». Un producto con el que Coktel Vision ha pretendido dar un nuevo rumbo al campo de las aventuras, gracias a una concepción visual excelente, un argumento atractivo y una jugabilidad sensacional. Un mundo de magia y misterio se abre ante nosotros y nos invita a descubrir sus secretos. Adentraos sin temor, y uníos a una búsqueda llena de emoción y peligros.



PC

Un argumento muy interesante nos adentra en un mundo mágico donde cientos de obstáculos harán peligrar la misión.



PC

Ubi y Orbi, dos revoltosos gemelos, nos acompañarán en la aventura, aunque no siempre serán una ayuda.

- **COKTEL VISION**
- Disponible: **PC, PC CD-ROM, AMIGA, ATARI ST**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Aventura**

La primera pregunta que nos viene a la cabeza es, ¿qué es Ween? Para ser correctos, no deberíamos decir ¿qué?, sino ¿quién? Pero, contemos la historia desde el principio.

Un día, una gran tormenta se desató sobre el Reino de las Rocas Azules. El resonar de los truenos parecía predecir el fin del tranquilo país. La causa estaba en la proximidad del Gran Eclipse. Sólo tres días restaban para que se cumpliese la profecía y el Reino pasara a ser un recuerdo debido a las maléficas artes de Kraal, uno de los magos más poderosos de la Tierra. Pero la profecía decía algo más. Unas breves líneas hablaban de un héroe desconocido: "En el día del Gran Eclipse, tres granos de arena serán depositados en el Revuss por áquel cuyo corazón es valeroso, destruyendo así al enemigo...".

Curiosamente, algo así fue lo que Ohkram, el mago protector del Reino, comentó a su nieto Ween, al que encargó la búsqueda de los tres granos de arena con los que salvar al mundo y eliminar a Kraal.

Ween se convierte así en el protagonista del juego y nuestra misión será meternos en su pellejo y realizar lo antes citado, en el plazo de tres días.

AYUDANTES ESTRAFALARIOS

Para llevar a cabo una misión como ésta, no podemos andar por ahí solos, con la enorme cantidad de peligros que existen en el Reino de las Rocas Azules. Contaremos con la ayuda de varios personajes, a cual más raro y torpón. Ubi y Orbi son dos claros ejemplos de lo último. Dos hermanos gemelos que se pasan el día cantando y metiendo sus narices donde no deben y a veces, serán más un estorbo que una ayuda. Otro curioso personaje es Urm, un vampiro herbívoro que sólo come fruta, y al que podremos invocar con una flauta siempre que necesitemos de su magia.

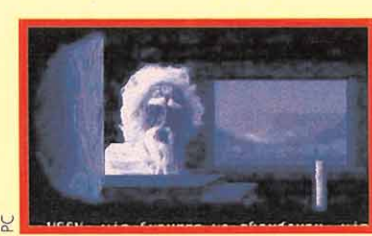
Entre todos, tendremos que superar enemigos tan terribles como un dragón, o sortear profundos abismos, por citar algún ejemplo. El objetivo final será acceder al Templo Secreto donde se esconde el Revuss, el reloj de arena al que hace mención la profecía, y poner en su interior los granos de arena que deberemos encontrar en el mágico mundo de «Ween».

UN PROGRAMA IMPECABLE

Si hay algo que define a «Ween» es su gran calidad. Posee gran cantidad de virtudes a nivel técnico, como los excepcionales gráficos y animaciones de todos los personajes, digitalizados de actores reales, o como el estupendo sonido, siempre que dispongáis de una tarjeta de audio potente, claro. Otro aspecto destacable del juego es la sencillez de manejo que Coktel Vision ha querido dar a su producto. Según donde situemos el ratón, y el botón que pulsemos del mismo, aparecerá en pantalla, bien un inventario, bien una fila de iconos con los que realizar determinadas acciones, bien el objeto que deseemos coger o usar, etc. Incluso disponemos de una pequeña ayuda extra. El "Joker" es un icono que en determinadas circunstancias, nos dará alguna pistilla sobre cómo salir de una situación difícil, pero teniendo en cuenta que no siempre nos dirá todo lo que necesitemos.

«Ween» viene a demostrar la excelente salud de la que goza el software galo, siendo merecedor de nuestro aplauso y admiración. Quizá no estemos ante un juego muy original pero «Ween» es todo un alarde de buen hacer informático, en el que la acción y el humor están sabiamente combinados. Coktel Vision no quiere que nos olvidemos de ella en este país, y desde luego con juegos como «Ween», esto no ocurrirá, en mucho tiempo.

F.D.L.



PC

Muchas son las virtudes del programa pero su calidad gráfica además de evidente es indiscutible.



PC

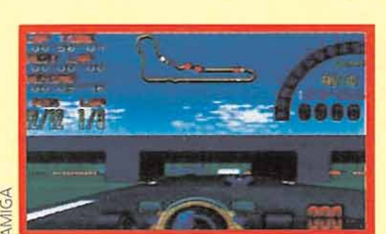
En lugar de los clásicos menús desplegables será la situación del cursor en pantalla la que determine las acciones.



La carrera que ganó el arcade

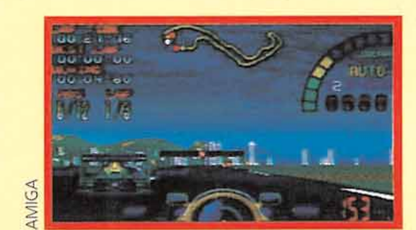
NIGEL MANSELL´S

De la mano de los creadores de las dos partes del fenomenal «Lotus», nos llega este esperado simulador/arcade. Un programa, protagonizado por el emblemático campeón inglés de Fórmula Uno Nigel Mansell, que pretende abrirse un hueco de honor en el campo de los juegos automovilísticos.



AMIGA

Lejos de perseguir el realismo los programadores del juego han potenciado el elemento arcade.



AMIGA

La adicción es el aspecto más sobresaliente de este programa que satisfará a los fanáticos de la velocidad.

- **GREMLIN**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Después de la esperada consecución del título mundial de la categoría reina del automovilismo por parte del "león" inglés Nigel Mansell, estaba cantado que, como homenaje, este piloto británico tendría su juego. Este programa pretende conseguir que vivamos la tensión y la velocidad de un campeonato mundial de Fórmula Uno. Teniendo en cuenta la experiencia y el prestigio de Gremlin en este área, el reto que afrontan es bastante grande. ¿Habrán conseguido, por fin, crear el simulador de coches definitivo?, vamos a comprobarlo.

SIMULACIÓN Y ARCADE A LA VEZ

Nada más cargar el juego aparecerá la pantalla de menú que consta de cinco opciones. Una de ellas es la de la escuela de conducción, con la que podremos practicar en cualquier circuito para conocer el trazado de las curvas y probar los ajustes de nuestro monoplaza. Sin embargo es aquí donde el programa empieza a perder puntos en realismo pues de nada sirve seguir la trazada ideal que marca el programa, ¿desde cuando una curva se toma de dentro hacia afuera? En el apartado de los ajustes el programa tampoco está muy logrado, pues las modificaciones apenas tienen efecto.

La segunda posibilidad es conducir con Nigel Mansell, aunque esto es meramente anecdótico pues los consejos de nuestro querido Mansell no nos van a sacar de muchas dudas. Lo realmente novedoso en este caso es que permite usar el nuevo joystick en forma de volante que el propio Mansell promociona, del que ya os hemos hablado.

Como última opción, podremos elegir entre correr una carrera en un circuito concreto, o participar en una temporada entera con los dieciséis circuitos del mundial. En cada uno de ellos se nos informará de las condiciones climatológicas para poder seleccionar los neumáticos adecuados. La posición en la parrilla de salida estará determinada por nuestros resultados en las vueltas clasificatorias.

NUESTRA OPINIÓN

Los programadores de «Nigel Mansell's world championship» han optado por hacer un juego de coches en el que el arcade prevalece sobre la simulación –el único aspecto realista es la entrada en boxes para cambiar los neumáticos que se irán deteriorando en cada vuelta– y tal vez sea esta la principal razón por la que el programa no llega a convencer del todo.

Su calidad técnica no es mala, todo lo contrario, su scroll es muy rápido y suave. Tanto sus gráficos como sus decorados están bien trabajados, así como su sonido, el zumbido del motor es bastante realista y ambienta bien el juego. Pero, aún así, no ofrece nada novedoso ni especialmente interesante. Un programa entretenido sin grandes pretensiones.

E.R.F.



Tras los pasos de «Bloodwych»

LEGEND



AMIGA

El terrotorio en el que se desarrolla la acción es el único punto en común entre «Bloodwych» y ésta, su continuación.



AMIGA

Lo más destacable del programa es el innovador sistema de hechizos y la adicción consecuencia su progresiva dificultad.

Si os digo la palabra Trazere, algunos ni sabréis de qué hablo. Si ahora digo Treyhadwyl, unos pocos ya lo sabrán. Pero si digo «Bloodwych»..., todos agudizaréis la vista... ¿verdad? Por supuesto, «Bloodwych» fue prácticamente el primer JDR que nos llegó oficialmente. El que rompió el hielo y a fe que lo hizo bien, pues pocos serán los maniacos que no lo hayan terminado. La mayoría recordarán que el juego tenía lugar en el interior de la ciudad Treyhadwyl, capital del país Trazere.

- **MINDSCAPE**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **JDR**

Puestos ya en sintonía, hablemos del «Legend», juego que se desarrolla en idéntico territorio, si bien hablar de segunda parte puede ser algo arriesgado. Prácticamente eso es lo único que se mantiene de uno a otro juego. A partir de ahí todo cambia, empezando por el desarrollo, siguiendo por sistema de combate, de hechizos, de generación de personajes y terminando por la perspectiva. Se puede decir que es más parecido al «Shadowlands». «Legend» es a «Bloodwych» lo que «Shadowlands» es a «Dungeon Master».

Partiendo de esta premisa, manejamos a cuatro personajes a los que podremos ordenar simultáneamente diferentes cosas. La perspectiva es isométrica como se deduce de las fotos. Se restringe algo el movimiento de los personajes; de este modo, si uno sale de la habitación los demás lo seguirán forzosamente. A cambio, se eliminan las posible confusiones de perspectiva que alguna vez ocasionaba el «Shadowlands». Así pues, los problemas se van a plantear, en general, a nivel de habitación.

HECHIZOS SIN LÍMITES

El sistema de hechizos es bastante complejo pero muy flexible, permitiendo eficazmente la elaboración de hechizos nuevos al jugador. Básicamente, se va disponiendo de una serie de runas, cada una de las cuales tiene un significado. Al mezclarlas podemos conseguir embrujos de efectos tan complejos como nuestra imaginación permita. Además, el hechizo permanece formado, de manera que la mezcla se hará automáticamente la próxima vez que lo usemos. Por supuesto, al principio del juego, carecemos de todas las runas, por lo que tendremos que conseguirlas según avancemos, resolviéndose así los niveles de magia.

El sistema de combate es lo peor del programa. Es confuso y parece que deja al jugador fuera de juego, sin nada que hacer mientras dura. La estrategia parece también olvidada. Esto, imaginamos que no será problema en tanto no topemos con monstruos muy difíciles.

El juego tiene lugar sobre diversas ciudades del mundo de Trazere y no sólo sobre su capital. En concreto, la mayoría tiene lugar en los calabozos de tales ciudades. En ellas, también podremos comerciar y otras cosas habituales, como subir de nivel. Pero también viajaremos por Trazere y nos enfrentaremos a las hordas enemigas, si topamos con alguna. Finalmente, nos meteremos en un aspecto estratégico al poder donar dinero a las distintas ciudades para aumentar sus defensas y así resistir los embates del enemigo.

LOS PERSONAJES Y SU INVENTARIO

Un último punto de interés son los personajes, cuatro. Forzosamente los hemos de escoger de cada una de las siguientes profesiones: Berserker, Músico, Asesino y Maestro de Runas. Cada uno tiene una habilidad especial, que lo hace imprescindible en determinadas ocasiones. La generación de sus cualidades es aleatoria, pero podemos fijar su sexo y nombre.

El manejo de inventarios es muy sencillo e intuitivo, por lo que no complica el juego. Finalmente, mencionaremos al dragoncito Elliott que, con pluma y papel, nos irá haciendo un mapa conforme avanzamos.

Los gráficos no son muy destacados, ni tampoco el movimiento de personajes y monstruos. Los de los objetos son algo más detallados facilitando concentrar la atención en los enigmas y no en descifrar qué es cada cosa. La adicción mana de él por todos los poros, como buen JDR. La dificultad es escalonada, por lo que no nos frustraremos demasiado al principio. No tiene grandes puntos de originalidad, siendo en nuestra opinión tributario del «Shadowlands». Destacan el novedoso sistema de hechizos y la estrategia a nivel de plan.

UN DESAFÍO PARA MANIACOS

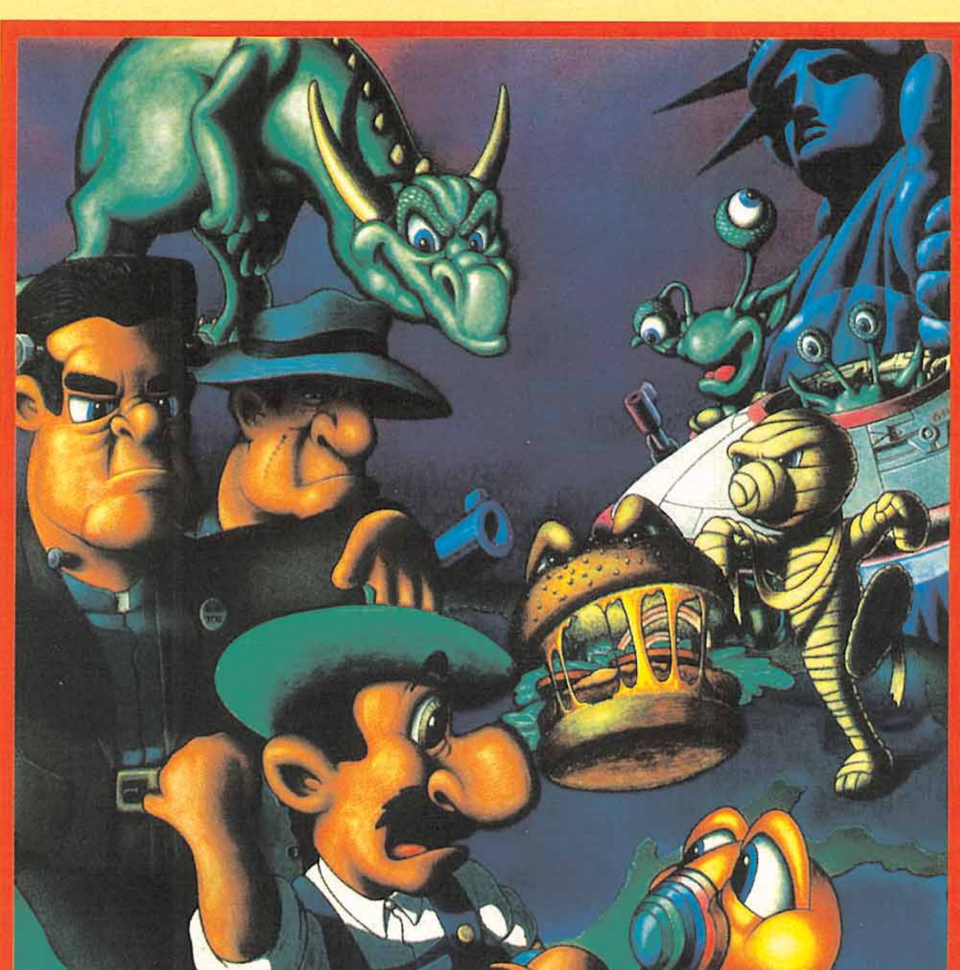
Nos atreveríamos a decir que estamos ante un programa que merece la pena ser jugado y explorado hasta el último rincón, y se lo recomendamos a los roladictos y a los que no lo son, para ver si se "convierten". Sin embargo, no acaba de convencer el sistema de combate..., claro que tampoco lo hacía el del «Shadowlands».

F.H.G.



LUIGI & SPAGHETTI

Este nuevo programa que Topo nos ofrece viene que ni pintado para traer un poco de aire fresco al sofware de entretenimiento para PCs. En un mercado monopolizado por las aventuras gráficas, «Luigi & Spaghetti» es un divertido y simple arcade de plataformas que se añade a la corta lista de títulos del género que existe en el mercado para los compatibles.



■ **TOPO SOFT**
■ Disponible: **PC**
■ **Arcade**

Antes de centrarnos en contaros cuál es el desarrollo del programa, daremos un breve repaso a su argumento. Unos curiosos marcianitos han invadido la tierra y plagado de huevos extraterrestres nuestro planeta. Los invasores no han olvidado capturar también a todos los héroes; los únicos capaces de poner freno a sus planes de expansión.

Estos nuevos habitantes están demostrando además, ser bastante traviesos y maleducados y constantemente ponen a prueba nuestra paciencia con el empleo del "edaefefsdfefdcggtg". Este original nombre esconde un nuevo rayo fotónico-atómico-miópico que acaban de patentar y que, aunque en su planeta se utiliza para hacer pizzas de colores, en la Tierra permite revitalizar objetos inanimados. Así han conseguido que nuestro planeta esté repentinamente invadido por extraños seres, que lo único que hacen es incordiar al personal.

En vista de cómo están las cosas los dirigentes del planeta han procedido a un sorteo internacional. El "afortunado" ganador tendrá que salvar el mundo, aplastar todos los huevos que han ido soltando los marcianos y rescatar a los héroes. Deberá, también, evitar las trampas y a los extraños seres que plagan hasta el último rincón del planeta.

UN PROGRAMA QUE ROMPE "MOLDES"

Como seguro que ya habréis imaginado, el "premio" ha recaído sobre nuestro protagonista, Luigi, y su fiel mascota Spaghetti, un gusano amaestrado de colores. Spaghetti seguirá siempre a Luigi, reptando lentamente por el suelo, y actuará como una cama elástica en el momento en que Luigi caiga desde una altura considerable para permitirle alcanzar las plataformas más altas que de otro modo serían innacesibles.

Nuestra labor en el juego no es otra que aplastar todos los huevos, saltando sobre ellos, a la vez que esquivamos a los enemigos ya que, un simple roce con ellos haría disminuir nuestra energía. El pequeño gusano nos seguirá continuamente y siempre estará dispuesto a evitar que nos demos un gran trompazo contra el suelo.

El objetivo es simple, lo que no implica que su dificultad lo sea necesariamente, máxime si tenemos en cuenta que, además de los obstáculos y los enemigos citados, los huevos se abrirán liberando a sus inquietos inquilinos, que también tendremos que aplastar.

Una vez que hayamos acabado con todos ellos, tendremos que rescatar al héroe que en ese momento esté prisionero.

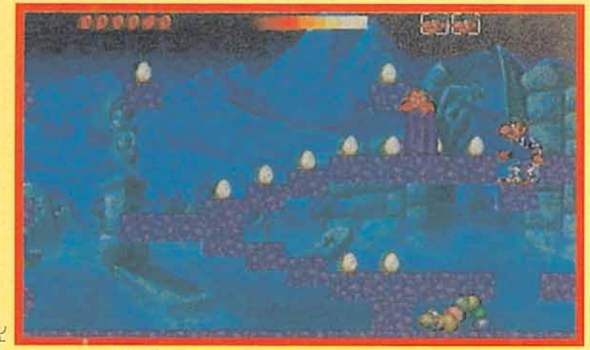
Por suerte no todo son dificultades, contaremos también con algunas ayudas como una "S" de SuperLuigi, que nos proporcionará la virtud de volar y aplastar más fácilmente a nuestros invasores, o vidas extras que caerán del cielo en forma de boinas doradas.

NACIDO PARA SER SUPERHÉROE



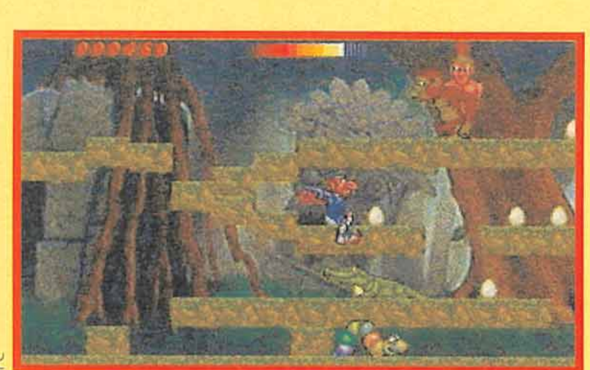
PC

«Luigi & Spaghetti» viene a reivindicar un lugar en el mundo del software de entretenimiento para Pc.



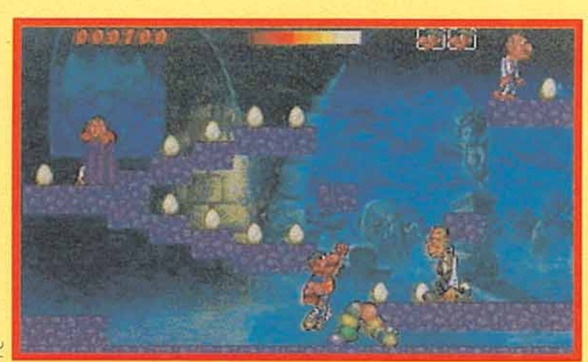
PC

Nuestro objetivo es, en teoría, sencillo, pero no ocurre así en la práctica, por el elevado número de obstáculos.



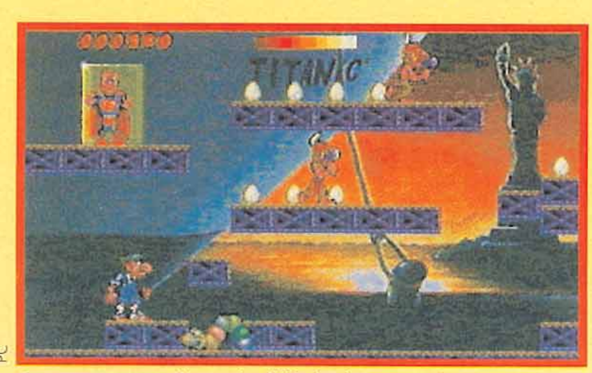
PC

El cuidado detalle de los gráficos ha ido encaminado a conseguir el toque cómico que caracteriza al programa



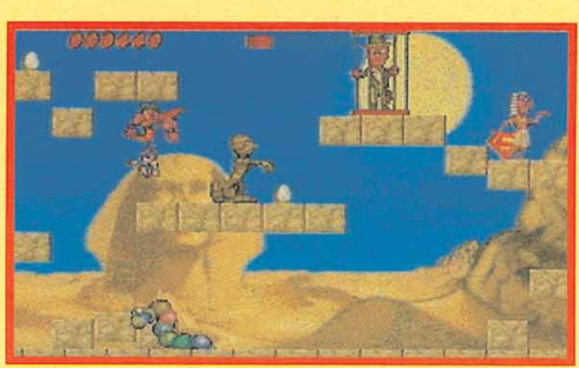
PC

Nuestro buen amigo Spaghetti nos acompañará en toda la aventura y su colaboración será imprescindible.



PC

Por suerte no todo serán dificultades y en algunos momentos podremos beneficiarnos de algunas ventajas extras.



PC

Siete niveles diferentes nos esperan, permitiéndonos visitar otros tantos lugares del planeta.

NUESTRA OPINIÓN

«Luigi & Spaghetti» consta de siete niveles que nos sitúan en siete lugares distintos de nuestro planeta. Los decorados de cada nivel son increíblemente buenos y cada uno tiene una melodía de fondo diferente. Los gráficos, tanto de los enemigos como de Luigi, que guarda cierto parecido con Pepe Gotera, son muy graciosos y el scroll de fondo muy suave.

En definitiva, Topo ha creado un buen arcade, repleto de toques cómicos y con el desarrollo de los programas de plataformas, que, aunque puede pecar de monótono en algunos momentos, tiene el suficiente interés como para resultar entretenido. Un programa en la línea de los juegos de consola, que rompe el monopolio de las aventuras en el mundo del Pc y ofrece una buena alternativa a los jugones que andan escasos de arcades.

E.R.F.

LA PUNTUACION

10 20 30 40 50 60 70 80 90

ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

"Calidad gráfica y adicción es lo que ofrece este arcade."



VENTA POR TELEFONO

MEGADRIVE-SUPER NINTENDO- GAME BOY
Disponemos de todos los títulos del mercado y recibimos semanalmente todas las novedades de USA
¡¡ RESERVA TU JUEGO A LOS MEJORES PRECIOS!!

(91) 725 10 10
(8 LINEAS)

Apartado de correos 20.091 - 28080 Madrid

Todos los precios incluyen el IVA y el PORTE hasta el domicilio del cliente. (Dentro de la península).

Envíanos este cupón o una fotocopia del mismo y recibirás un **REGALO**

NOMBRE ____________
DIRECCION ____________
POBLACION ____________ C.P. ______
TEL. ____________ EDAD ______
MI ORDENADOR O CONSOLA ES: ____________

GAME BOY

ALIEN 3 NOVEDAD 1/93	4.300
AVENGING SPIRIT NOVEDAD 1/93	4.300
BATTLESHIP NOVEDAD 1/93	4.300
BONKS ADVENTURE NOVEDAD 1/93	4.300
EMPIRE SRIKES BACK NOVEDAD 1/93	4.300
F15 STRIKE EAGLE II NOVEDAD 1/93	4.300
KRUSTY'S FUN HOUSE NOVEDAD 1/93	4.300
POWER PUNCH NOVEDAD 1/93	4.300
RACE DRIVIN NOVEDAD 1/93	4.300
RAMPART NOVEDAD 1/93	4.300
SPOT COOL ADVENTURE NOVEDAD 1/93	4.300
TITUS THE FOX NOVEDAD 1/93	4.300
TUMBLEPOP NOVEDAD 1/93	4.300
UNIVERSAL SODIER	4.300
WWF SUPER STARS II	4.300
CONSOLA GAME BOY	11.900

GAME GEAR

ARIEL LITTLE MERMAID NOVEDAD 1/93	5.900
CHAKAN NOVEDAD 1/93	4.900
DEFENDER'S OF OASIS NOVEDAD 1/93	5.900
HOLYFIELD BOXING NOVEDAD 1/93	5.900
HOME ALONE NOVEDAD1/93	5.900
RC GRAND PRIX NOVEDAD 1/93	5.900
STRIDER II NOVEDAD 1/93	5.900
SUPER OFF ROAD NOVEDAD 1/93	5.900
CONSOLA GAMEGEAR CON 1 JUEGO	18.400
CONSOLA GAMEGEAR	16.000

Convierte tu **GAME GEAR** en televisor.

OFERTA ESPECIAL

Por la compra de un mismo pedido de 2 programas tendrás un descuento de 600 pts; de 3, descuento de 1.300 pts; de 4, un descuento de 2.000 pts y a partir de 5 será de 2.700 pts. (Busca un amigo antes de hacer tu pedido)

MEGADRIVE

AMAZING TENNIS NOVEDAD 1/93	9.800
AMERICAN GLADIATORS NOVEDAD 1/93	11.290
BATMAN RETURNS JOCKER NOVEDAD 1/93	8.490
BREACH NOVEDAD 1/93	9.690
CHESTER CHEETAH NOVEDAD 1/93	11.290
FOREMANS KO BOXING NOVEDAD 1/93	8.290
HUMANS NOVEDAD 1/93	11.290
JEOPARDU NOVEDAD 1/93	8.200
MICRO MACHINES NOVEDAD 1/93	8.290
OUTLANDER WONT'S WORK OVERSEAS NOVEDAD 1/93	8.490
PAPERBOY II NOVEDAD 1/93	8.890
ROAD RIOT NOVEDAD 1/93	8.890
SORCERERS KINGDOM NOVEDAD 1/93	10.100
SYLVESTER & TWEETY NOVEDAD 1/93	8.290
TYRANTS NOVEDAD 1/93	10.100
ULTIMATE STUNTMAN NOVEDAD 1/93	8.290
WOLF CHILD NOVEDAD 1/93	8.890

MEGA-CD

BATMAN RETURNS NOVEDAD 1/93	8.493
C&C MUSIC FACTORY NOVEDAD 1/93	9.900
INXS MUSIC VIDEO NOVEDAD 1/93	9.890
JAGUAR RACING NOVEDAD 1/93	8.490
JOE MONTANA FOOTBALL NOVEDAD 1/93	8.493
MARKY MARK MUSIC NOVEDAD 1/93	9.890
MEGA-CD/PAL + 2 DISCOS	58.900
PRINCE OF PERSIA/JAP	9.690
RISE OF DRAGON NOVEDAD 1/93	9.890
SPIDERMAN NOVEDAD 1/93	CONSULTAR
THUNDER FORCE FX/USA	9.690
WILLIE BEAMISH NOVEDAD 1/93	10.100

SUPER NINTENDO

AEROBIZ NOVEDAD 1/93	11.890
AMERICAN GLADIATORS NOVEDAD 1/93	10.900
BATMAN RETURNS JOKER NOVEDAD 1/93	10.100
BATTLE BLAZE NOVEDAD 1/93	9.100
BLUES BROTHERS NOVEDAD 1/93	10.490
BRAINES NOVEDAD 1/93	9.200
CAL RIPKIN BASEBALL NOVEDAD 1/93	9.900
CALIFORNIA GAMES II NOVEDAD 1/93	9.900
DRAGON'S LAIR NOVEDAD 1/93	8.690
DREAM TV NOVEDAD 1/93	9.300
DUNGEON MASTER NOVEDAD 1/93	11.900
EQUINOX NOVEDAD 1/93	10.200
FAMILY DOG NOVEDAD 1/93	10.800
GODS NOVEDAD 1/93	9.900
GREAT WALDO SEARCH NOVEDAD 1/93	9.900
HARLEY'S HUMUNGOUS ADV. NOVEDAD 1/93	9.900
HUNT FOR RED OCTOBER NOVEDAD 1/93	10.600
KAWASAKI CARIBBEAN NOVEDAD 1/93	10.900
KING ARTHUR'S WORLD NOVEDAD 1/93	9.900
LETHAL WEAPON NOVEDAD 1/93	10.500
POWER MOVES NOVEDAD 1/93	9.400
PUGSLEY'S SCAVNGR HUNT NOVEDAD 1/93	10.500
ROBOSAURUS NOVEDAD 1/93	9.900
ROCKY & BULLWINLE NOVEDAD 1/93	9.900
S.D. GREAT BATTLE NOVEDAD 1/93	10.500
SIM EARTH NOVEDAD 1/93	11.400
SUPER NBA BASKETBALL NOVEDAD 1/93	11.490
SWAMP THING NOVEDAD 1/93	10.690
TOXIC CRUSADERS NOVEDAD 1/93	10.500
UNCHARTED WATERS NOVEDAD 1/93	11.890
UTOPIA NOVEDAD 1/93	9.900

AMIGA SOFTWARE

ADDAMS FAMILY	6.690
BILLS TOMATO GAME	7.100
CIVILIZATION	8.300
CONAN	3.900
CONFLICT IN EUROPE	6.100
DRAGON'S LAIR III	7.100
ELVIRA II	5.500
GUY SPY	6.100
INDIANA JONES IV	7.600
INDY 500	7.100
MONKEY ISLAND II	7.100
REAL 3D PROFESIONAL	56.100
REAL 3D BEGINNER	23.079
ROBOCOP 3D	7.100
SHADOW OF BEAST III	7.100
SIM CITY GRAPHIC II	3.900
SIM CITY GRAPHIC I	3.300
SPACE QUEST IV	6.990
STARFLIGHT II	7.100
TETRIS	3.600
TV SHOW V.2	11.100
VIRTUAL REALITY STUDAM	10.000



AMIGA HARDWARE

A TRAIN
AMI-BACK TOOLS
ANIM WORKSHOP
B17 FLYING FORTRESS
BARDS CONSTRUCTION SET
BRILLIANCE
CAESAR
CONTRAPTIONS
DAEMONSGATE
DARK SEED
DIRECTORY OPUS 4.0
DOG EAT DOG WORLD
DUNE
FIGHTER DUEL FLIGHT DISK
GUNSHIP 2000
HARPOON DESIGNER ED
KGB
KOSHAN CONSPIRACY
NEVER END STORY
ONE STOP MUSIC SHOP
OVERDRIVE
PROPHECY OF SHADOW
STAR TREK
TOASTER VISION
TWILIGHT 2000

SOFTWARE CD-ROM PARA PC

600 DAYS COMO ISLAND NOVEDAD 1/93	9.300
7TH GUEST NOVEDAD 1/93	
A+GRAPHE BUILDER NOVEDAD 1/93	6.690
ANIMALS MPC NOVEDAD 1/93	13.200
ANIMATED FANTASIES ITICOR NOVEDAD 1/93	6.900
ARCADE NOVEDAD 1/93	6.900
ART OVERDRIVE NOVEDAD 1/93	13.500
ARTHUR TEACHER TROUB NOVEDAD 1/93	8.900
BATTLE CHESS	8.900
BEAUTY AND BEAST NOVEDAD 1/93	8.900
BEYOND WALL OF STARS NOVEDAD 1/93	6.900
BUZZ ALDRINS SPACE NOVEDAD 1/93	11.200
CD GAME COLLEC	9.900
CD GAME PACK	9.800
COMPLETE BOOCKSHOOP NOVEDAD 1/93	4.500
DIGTNRY LIVING WORLD NOVEDAD 1/93	17.900
DUNE NOVEDAD 1/93	7.300
DVORAK ON TYPING NOVEDAD 1/93	9.400
ECOQUEST NOVEDAD 1/93	8.500
ELECTRONIC HOME LIBR NOVEDAD 1/93	12.100
FAMILY DOCTOR NOVEDAD 1/93	9.900
FULL BUCOM NOVEDAD 1/93	5.600
GOLF GUIDE CAL/HAWI NOVEDAD 1/93	6.800
GRAMMY AWARDS 1992 NOVEDAD 1/93	7.700
GRAPHICS ARTS NOVEDAD 1/93	16.100
GREAT WONDER WRL VOL II NOVEDAD 1/93	11.900
GREAT WONDER WRL VOL I NOVEDAD 1/93	9.700
GREAT CITIES VOL III NOVEDAD 1/93	12.300
GREAT LITERATURE NOVEDAD 1/93	11.800
GREATEST BOOK COLLECC NOVEDAD 1/93	6.900
INSPECTOR GADGET NOVEDAD 1/93	7.800
INTERACT STORY VOL III NOVEDAD 1/93	6.900
ITS A BIRDS LIFE NOVEDAD 1/93	8.600
JUST FONTS NOVEDAD 1/93	5.300
KING ARTHUR MAGIC CAS NOVEDAD 1/93	6.800
LARRY I NOVEDAD 1/93	8.400
LEARN SPEAK ENG FRON SPN NOVEDAD 1/93	12.500
LEARNING AT HOME NOVEDAD 1/93	7.900
LEGEND OF KYRAND NOVEDAD 1/93	10.400
MONARCH NOTES NOVEDAD 1/93	11.700
PC KARAOKE NOVEDAD 1/93	17.300
PINNOCHIO NOVEDAD 1/93	8.600
POWER PACK GOLD NOVEDAD 1/93	5.450
PRETTY PAPER NOVEDAD 1/93	9.200
PSYCHO KILLER II NOVEDAD 1/93	7.900
RENAISSANCE MASTER III NOVEDAD 1/93	13.100
ROGER EBERTS MOVIE NOVEDAD 1/93	10.900
SCENIC & INNOVATION NOVEDAD 1/93	7.300
SCENIC & ARCHITECTURE NOVEDAD 1/93	8.900
SHARIF ON BRIDGE NOVEDAD 1/93	9.100
SIGN OF FOUR NOVEDAD 1/93	9.100
SOUND SENSACION NOVEDAD 1/93	4.500
SPACE WAR NOVEDAD 1/93	7.450
STAR TREK NOVEDAD 1/93	9.900
SURVEY WESTERN ART NOVEDAD 1/93	9.900
TALKING SCHOOLHOUSE NOVEDAD 1/93	12.500
USA TODAY NOVEDAD 1/93	10.900
VGA SPECTRUM II NOVEDAD 1/93	5.600
VICTOR VECTOR NOVEDAD 1/93	8.850
VIVALDI NOVEDAD 1/93	7.500
VOLCANO NOVEDAD 1/93	12.900
WHALE OF A TALE NOVEDAD 1/93	11.900
WHO KILLET SAM RUPRI NOVEDAD 1/93	5.800
WILIE BEAMISH NOVEDAD 1/93	8.500
WINDOWARE NOVEDAD 1/93	4.900
WORLD OF FLIGHT NOVEDAD 1/93	7.500
COMANCHE SUPERNOVEDAD	CONSULTAR



KIT MULTIMEDIA SOUND BLASTER/CD ROM

Incluye Sound Blaster Pro, CD ROM y Software en CD ROM **82.900**
Disponemos de más de 200 títulos de software en CD ROM.
Llámanos y consulta



SOUND BLASTER

SOUND BLASTER PRO	25.900
SOUND BLASTER PRO + MIDI KIT	27.900
SOUND BLASTER 2.0	18.500
SOUND BLASTER PRO + CD ROM	72.900



Manual en castellano

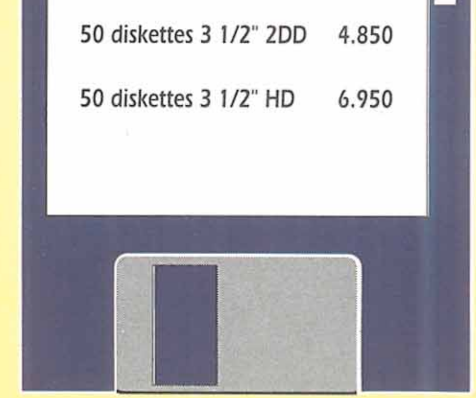
VIDEO BLASTER 57.900

Digitalizador de imágenes NTSC y PAL para PC. Incluye el nuevo software Action.

Accesorios:

Stereo chip	5.900
Developer Kit	15.900
Spell Box	12.900
FM Sing Allong	4.500
Altavoces	2.900
Midi Kit	6.900
CD ROM	48.500

Nueva tarjeta VISION HC. Transporta todas tus animaciones y gráficos super VGA 1280 x 1024 - 32.000 colores - NTSC y PAL - Graba en vídeo compuesto, RGB y Super VHS. Compatible con VIDEO BLASTER 64.900



- PARAGON SOFTWARE
- Disponible: **Amiga, Atari, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **JDR**

MEGATRAVELLER 2

QUEST FOR THE ANCIENTS

La supervivencia del planeta Rhylanor está amenazada. Tal y como pudisteis ver en directo en vuestra visita al enclave de los Antiguos del citado planeta, una especie de lodo rosado está invadiendo lentamente su superficie. El duque del planeta junto con el Gobierno Imperial ofrecen una elevada recompensa a aquel que consiga detener la que parece imparable destrucción.



LA GALAXIA EN PELIGRO

Ya recuperados tras salvar la galaxia de la conspiración Zhodani, a la que nos enfrentamos en la primera parte del juego, nos encontramos ahora con una labor algo más larga que se despliega a través de mucho más territorio.

«Megatraveller II» es obra de Paragon Software, entre cuyos juegos destacan «Megatraveller I», «Space 1889» y el más reciente «Twilight 2000». Todos ellos se basan en JDRs de mesa; ofrecen un generador de personajes de gran riqueza; proponen una misión de vastas proporciones sobre inmensos territorios...

Dicho esto, es innegable que «Megatraveller II» se basa en su predecesor aunque incorpora numerosas novedades. Por cierto, llega a nuestras manos con un año de retraso, año que se ha invertido en traducirlo a nuestro idioma.

DIFERENCIAS CON EL PASADO

De nuevo, el primer paso es la generación de personajes, proceso en que «Megatraveller I» nos sorprendió gratamente. El sistema permanece prácticamente invariable, exceptuando que ahora podremos elegir una nueva raza para nuestros héroes (Vargr, o sea, medio perro) así como su planeta de procedencia.

Este planeta condicionará las carreras que pueda realizar el personaje para su desarrollo. En el desempeño de tales tareas adquiere una serie de habilidades, así como alguna pertenencia, e incluso dinero. La oferta de habilidades es prolija; valgan algunas de las disponibles como muestra: Cautela, Entrevista, Operaciones de Sensor, Electrónica, Parranda... Está todo pensado de forma que se puedan generar personajes para el propio juego de mesa.

Confeccionado el equipo, comienza la aventura. Estamos en Rhylanor Startown, una de las seis ciudades del planeta Rhylanor –uno de los 127 que podremos visitar–. Nuestro primer objetivo es dar con Trow Backett, un experto en los Antiguos. Pero, no tardaremos en olernos que existen intrigas entre las Megacorporaciones del Imperio.

El desarrollo del juego se realiza mediante iconos. En tierra tenemos los cinco siguientes:

– Disco: permite acceder a las típicas funciones de grabar y cargar, así como a un recordatorio de nuestro siguiente objetivo, de forma que no nos perdamos entre tanta misión y viaje.

– Esfera: con ella podremos cambiar el detalle de la visión desde arriba. Esta opción permite ver las ciudades enteras, prácticamente, para localizar lugares y personajes. Los gráficos de las ciudades son más variados, y cada edificio tiene una decoración según su finalidad, aparte de los iconos normalizados para distinguirlos.

En cuanto a los NPCs, más adelante os contaremos algo más.

–Pistola: accedemos al modo de combate. Podremos fijar el objetivo o permitir que nuestros héroes reaccionen automáticamente. El sistema de combate resulta un tanto negativo. Se ha perdido la estrategia que tenía el de la primera parte, donde podías ordenar a cada miembro del grupo una ruta de movimiento y un objetivo. Así, luego se movían como por libre bajo ese patrón, dando gran dinamismo a la lucha. Ahora, sólo debemos apuntar al enemigo y ordenar el combate, con lo que se pierde estrategia y ganas de luchar.

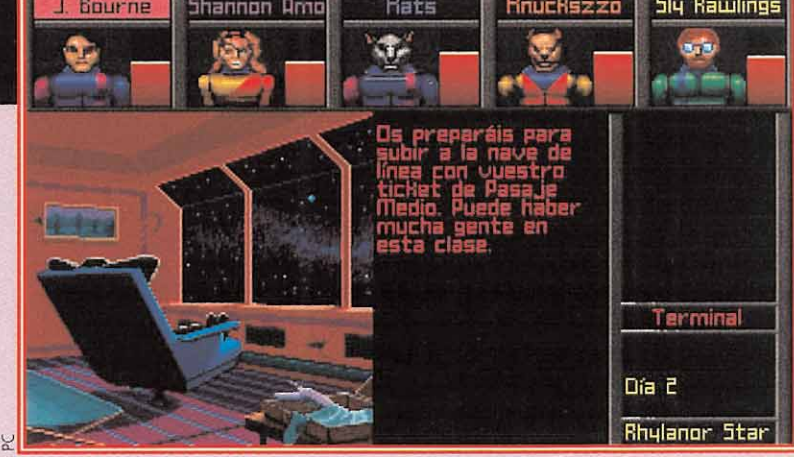
– Mano: permite las acciones con objetos: coger, examinar, buscar...

El sencillo manejo por iconos, el interesante desarrollo y las mejoras que esta segunda parte aporta al original han enriquecido el resultado final.

– Cara: permite la interacción con NPCs, mediante sobornos, interrogatorios o simples conversaciones. También podremos comprar y dar objetos. Hay muchos más NPCs que en la primera parte (las ciudades parecen hormigueros). Pero los que tienen algo que decir aparecen en verde, hasta que lo dicen y recuperan la palidez. Tampoco habremos de ir a su caza y captura, ya que al llamarlos se paran unos instantes permitiéndonos así el diálogo.

Queda por hablar del viaje espacial, que también se ha simplificado. Se acabó brujulear por ahí con la nave consumiendo fuel. Ahora basta con decir dónde queremos ir y vamos, sin más.

Además, nos encontramos con más naves, tanto amigas como enemigas. También es posible viajar en las líneas regulares que unen los distintos planetas, en tres clases. Lo mismo ocurre en la superficie de cada planeta. Sus ciudades las podremos alcanzar por nuestros propios medios (alquilando un vehículo o a pie) o bien en los viajes regulares que las compañías ofrecen. En las ciudades hay casinos, hospitales, palacios, almacenes, bancos, comercios, aeropuertos, hoteles, bares... Y también permanece la posibilidad de comerciar entre planetas.



Desde que tuvimos la primera noticia de «Megatraveller II» hasta que ha sido adaptado a nuestro idioma ha pasado casi un año.

Por desgracia, para culminar la misión sólo contamos con siete años, limitación temporal que no sabemos hasta qué punto puede limitar el juego. Sin embargo, en nuestra opinión sobra, máxime con las enormes dimensiones que ofrece el territorio.

NUESTRA OPINIÓN

Estamos ante un «Megatraveller I», en versión corregida y aumentada, con nuevas misiones y aventuras. Los gráficos han experimentado una notable mejoría en general, y destacable en aspectos como los objetos, los edificios y las escenas estáticas. Del movimiento, no se puede decir otro tanto, pues permanece inalterado, o incluso peor, con la idea de que los cinco monigotes aparezcan a la vez, revoloteando en torno al líder y mareando al jugador.

La originalidad no es abundante, salvo en algunos detalles, como la posibilidad de llamar a los NPCs o los distintos niveles de detalle.

La adicción es grande, por las misiones y tramas que vamos descubriendo al jugar. Quizá tiene en contra el nefasto sistema de combate y la absurda limitación temporal, no en cuanto a tema si no en cuanto a implementación.

La dificultad no se presenta en forma de problemas puntuales, sino en una estrategia general: qué ir haciendo y cómo hacerlo para gastar lo menos posible, tanto en dinero como en tiempo.

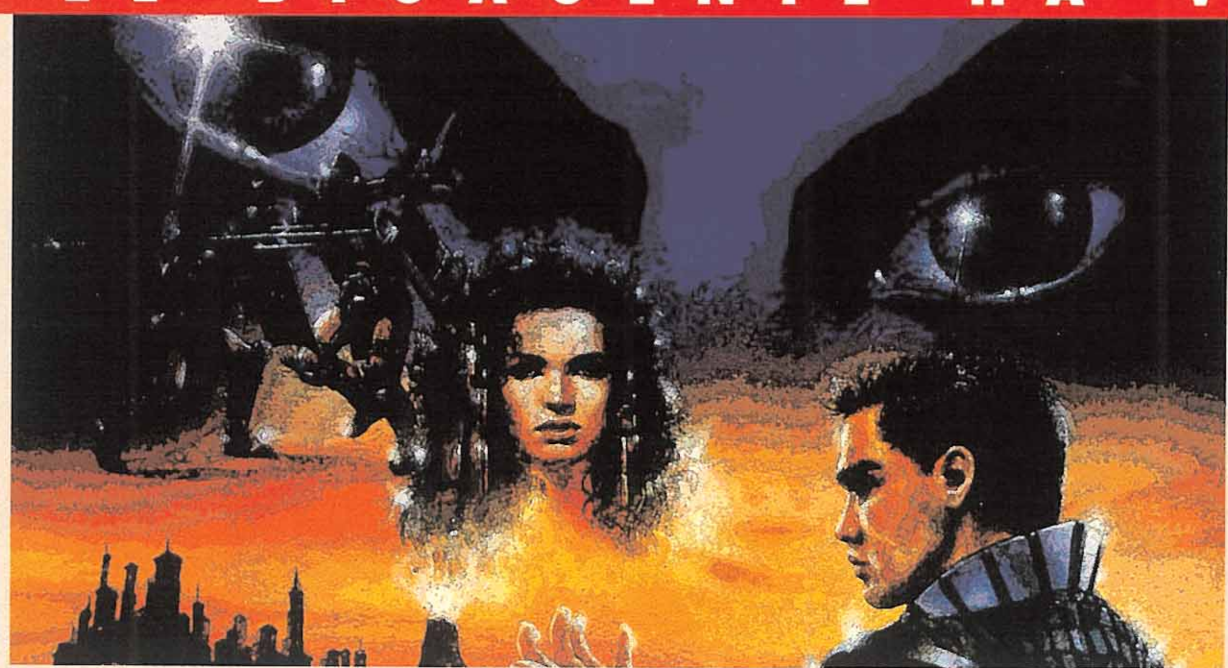
Para decirlo en corto, «Megatraveller II» ofrece lo mismo que su predecesor, pero en mayor cantidad. Sinceramente, no nos atrevemos a recomendárselo a alguien al que no le gustara aquel. Pero no negamos que es un juego de gran calidad y con el que vamos a pasar bastante tiempo enganchados.

F. H. G.



EL BIOAGENTE HA VUELTO

La saga continúa. Los programadores de Ubi han decidido proseguir con la historia de la futurista organización B.A.T. De un modo absolutamente impresionante, han creado un programa que hará las delicias de todos los aficionados a los juegos de rol, y que nos invita a vivir en directo una aventura con todas las palabras. Emoción, diversión y una gran preocupación por el realismo en todas las facetas del juego son sus principales alicientes.



«BAT II» se podría definir como un simulador de vida. Esto es debido a la impresionante sensación de realismo que produce al jugar con él.

BAT II

- UBI SOFT
- Disponible: **PC, AMIGA, ATARI ST**
- V. Comentada: **PC**
- **J.D.R.**

Para todos aquellos que no conocen la primera parte del juego, será necesario aclarar varios puntos. Vamos a ello. Estamos en el siglo XXII. Los sucesos que acaecieron en la Tierra hace algún tiempo, y que conllevaron su devastación, obligaron a que se formara una especie gobierno global integrado por nueve sabios. Su nombre es la Confederación de Galaxias (C.O.G.). La Confederación tiene a su cargo el Bureau of Astral Troubleshooters (Oficina de Resolución de Problemas Astrales, B.A.T.), una organización ultrasecreta de la que formamos parte como agentes.

El B.A.T. es algo, aunque no del todo legal, necesario. La época de exploración y colonización de nuevos mundos, que lleva a cabo la humanidad, suele provocar conflictos de intereses entre personajes, más o menos poderosos, que tienden a acumular riquezas sin freno.

El último de los problemas apareció en Shedishan, un planeta similar a la Tierra de hace siglos, en climatología y características geofísicas. El caso es que Shedishan, es tremendamente rico en Echiatone 21, un mineral escaso en otras partes del universo, y por tanto, valiosísimo.

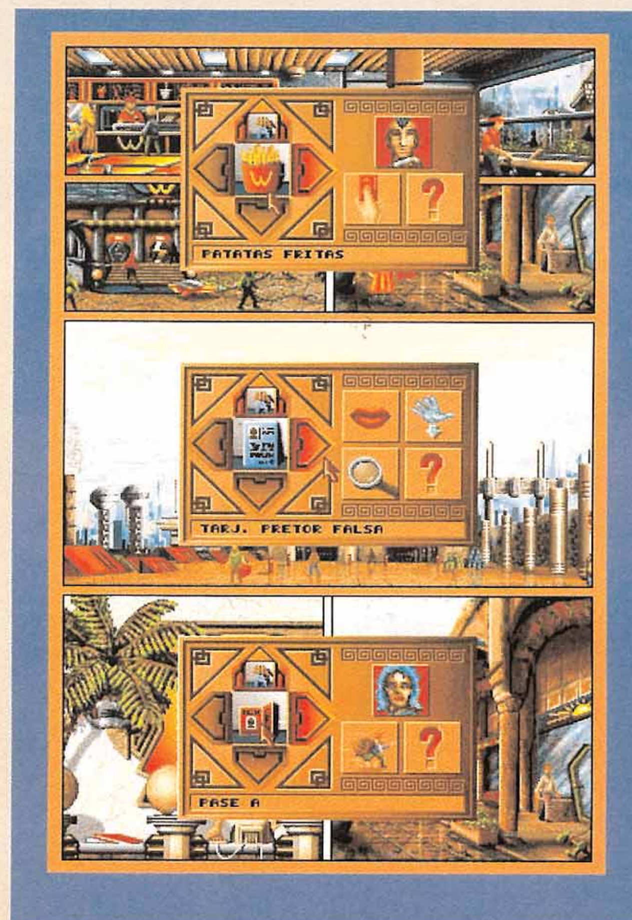
SIMULACIÓN DE VIDA

Es como mejor se puede describir «BAT II», un simulador de vida. Todo lo que se os ocurra que haríais normalmente en una ciudad extraña, podréis hacerlo aquí. Más concretamente en la ciudad de Roma II, situada en el principal continente de Shedishan, Europa –hasta para colonizar, los humanos son poco originales con los nombres–. Roma II es una mezcla algo extraña entre una tecnología futurista y la arquitectura de la Roma clásica. Incluso existen los gladiadores, o mejor dicho, los technoglads, como se ha venido en llamarles.

Pero bueno, lo que estábamos comentando es la sensación de realidad que encierra el juego. Tal es así, que se puede finalizar la aventura por multitud de caminos. Existen algunos concurrentes y otros paralelos, y absolutamente todos nos pueden llevar a completar nuestra misión sin ningún tipo de problema.

Eso sí, no penséis ni por un momento que dicho trabajo será coser y cantar. Estamos en una ciudad desconocida, con una cultura realmente extraña. Sin embargo, y para echarnos una manita en los primeros momentos, existe una persona con la que nos podemos poner en contacto y que nos proporcionará una ligera orientación sobre los pasos a seguir. Para más señas os diremos que se trata de una mujer, y muy maja por cierto (¡ejem!).

El resto ya os lo podéis imaginar... o quizá no. A las características típicas de un juego de la clase de «BAT II», como la interacción con multitud de personajes, las luchas, la investigación, o el deambular por un mapeado enorme; se unen otras tan curiosas como el pilotar naves espaciales y hasta el convertirnos en unos programadores de primera clase. Y es que, como ya hemos dicho, en este juego se puede hacer prácticamente de todo, incluso divertirnos durante un buen rato en una sala de máquinas recreativas, con las que se puede ganar un buen puñado de dinero.



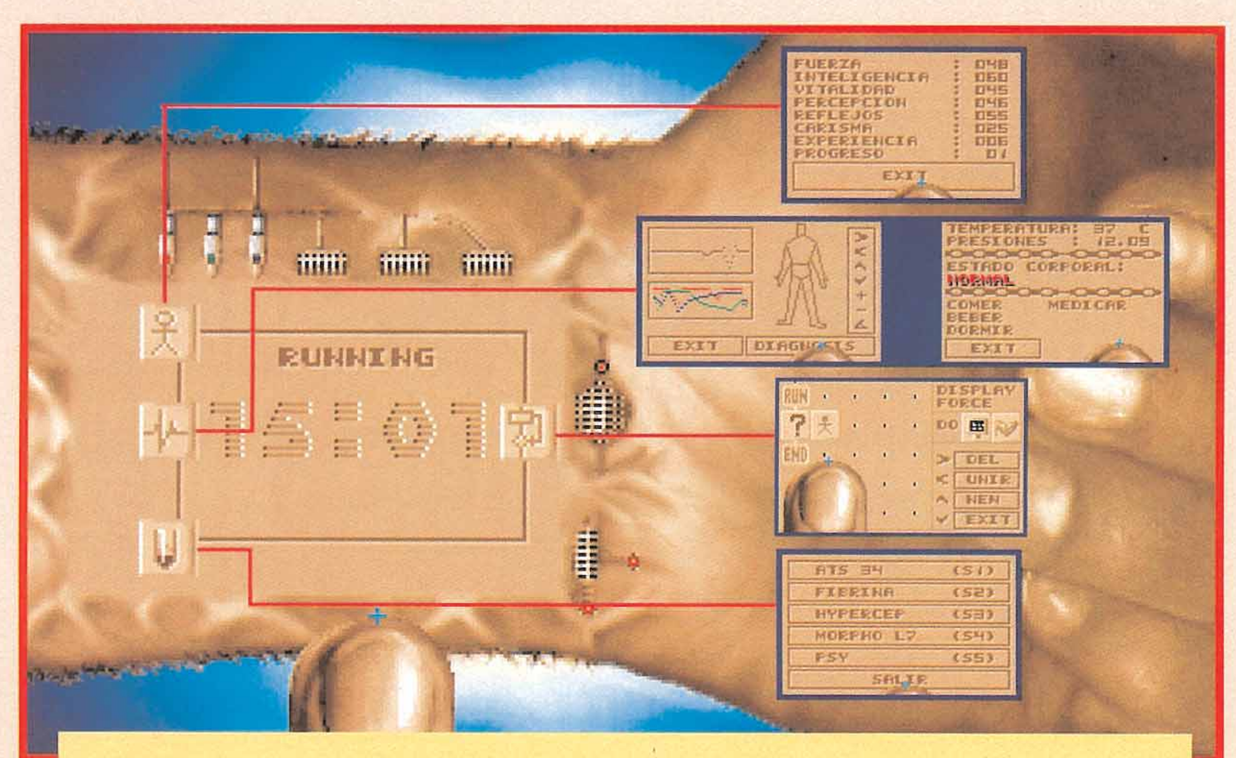
AMPLÍA TU CÍRCULO DE AMISTADES

Nadie duda de que un juego de este tipo no es nada si no existe una interacción adecuada con el resto de personajes que pueblan el entorno en el que nos movemos. En general, tendremos a nuestra disposición todas las opciones típicas de comunicación que ya se conocen de otros programas: saludar, preguntar, luchar, reclutar miembros para nuestro grupo, etc.

Todo esto se puede hacer por medio de un sistema bastante sencillo a base de iconos. Asimismo, podremos, aparte de entrar en contacto con estos personajes por los medios comentados, entablar tratos comerciales con los mismos. Si tenemos algún objeto en nuestro poder que deseemos vender, siempre que sea del interés de alguien, podremos hacerlo. Y, como es lógico, la acción inversa de compra, será otra de las posibilidades, siempre que tengamos el dinero suficiente. El comercio es libre en Roma II, y siempre habrá algo interesante a nuestro alcance.

Pero no olvidéis una cosa, los habitantes de Shedishan no son tontos, al menos la mayoría, y si hacemos uso de la opción de robo, que también existe, en un momento no muy adecuado, quizá nos encontremos con alguna sorpresa desagradable. A pesar de todo, no es una opción desdeñable y en más de una ocasión nos será de lo más útil.





EL B. O. B.

Nuestro agente, como todos los del BAT, lleva un Bioordenador Orgánico Bidireccional (BOB) en su brazo izquierdo. Dicho mecanismo, analiza el organismo de nuestro hombre, incluyendo varias opciones interesantes que pueden desde automatizar ciertas actividades vitales, hasta salvar nuestra vida. Consta de cuatro funciones principales: Características, Bio, Implantes y Módulo de Programación.

La función "Características" refleja el estado general de nuestro hombre; fuerza, inteligencia, reflejos, etc. La función "Bio" muestra el ritmo cardíaco del agente por medio de un gráfico en el que se observan diversos items, y mediante el cual se puede acceder a un programa de diagnóstico.

La función "Implantes" controla las funciones cibernéticas del protagonista, mejorando enormemente sus habilidades. Estos implantes nos harán permanecer despiertos durante largos períodos de tiempo (ATS 34), tener premoniciones de peligros inminentes (PSY)...

El "Módulo de Programación" crea programas informáticos para automatizar actividades mediante un lenguaje de símbolos gráficos. Aunque sea algo difícil crear programas complejos, son tremendamente útiles, por lo que es bastante recomendable. Podremos tener hasta cinco de estos programas funcionando al tiempo.

Los implantes consumen gran cantidad de energía, por ello es aconsejable no sobreutilizarlos, y también son funciones con memoria, es decir, si activamos uno de ellos muchas veces, seguirá en funcionamiento durante gran cantidad de horas.

¡PELEA, COBARDE!



Más de una vez, nos veremos obligados a entablar un combate contra alguno de los personajes que circulan por el juego. Podemos librar estas batallas de dos modos: como un combate de estrategia, o como uno de acción.

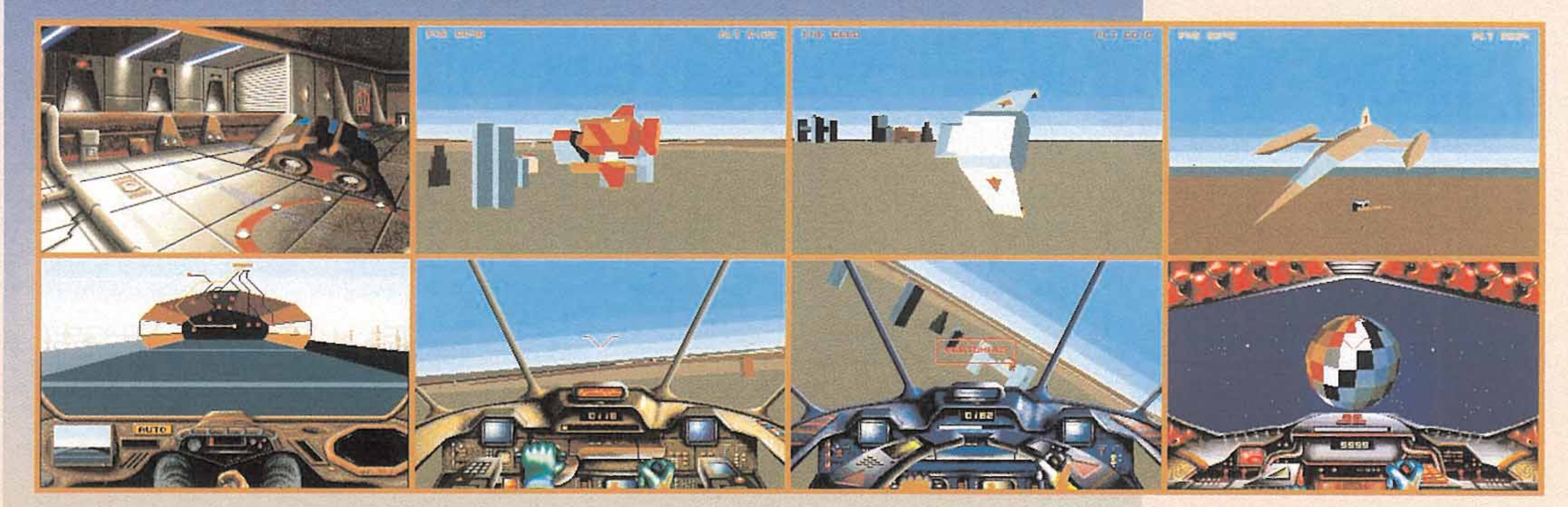
Los combates de estrategia requieren menos reflejos y más reflexión que los otros. Pero, en ambos casos, existirá una fase de táctica. En esta fase, elegiremos qué miembro de nuestro equipo luchará contra un enemigo determinado.

En los combates estratégicos, la pantalla se divide en dos zonas, una donde visualizaremos a los componentes de nuestro grupo, y otra en la que podremos observar a los contrarios. Todas las características de los personajes se pueden observar claramente definidas. La pelea tiene lugar por medio de un texto y se puede usar, pero solamente en casos extremos, los iconos que nos permiten huir, volver al inventario, o volver a la fase táctica.

En los combates de acción, aparece en la pantalla una zona central en la que se desarrollará la lucha. Podremos usar las armas que llevemos encima, al tiempo que se activarán todos los implantes que deseemos y que posea nuestro luchador. Los enemigos aparecerán indicados por puntos de mira, y los aliados lo harán rodeados por un rectángulo.

También es posible que nos veamos envueltos en una lucha de gladiadores, en la segunda parte del juego, en la que tendremos que conseguir ser el gladiador más popular y, de este modo, ser perdonados. Estas luchas requieren algo de técnica, habilidad y, también, buenas dosis de suerte.

VIAJAR ES UN PLACER



La peculiar configuración del mundo de «BAT II», nos obligará en diversas ocasiones a utilizar varios medios de transporte. Desde simuladores como el Via Express, una especie de automóvil sin ruedas, hasta el Raeda V6, una nave espacial con la que podremos orbitar por todo el sistema de Shedishan.

Junto a estas líneas podéis observar algunas imágenes de varios de estos simuladores: el Via Express, el Mosquito, el Katatruck y el Raeda V6.

Lo malo de estos transportes es que no son precisamente baratos y, cada vez que tengamos necesidad de usar alguno de ellos, nos veremos obligados a soltar una fuerte suma.

Deberemos tener también en cuenta que, en ocasiones, estos simuladores son de tipo obligatorio, es decir, que deberemos pilotarlos nosotros mismos –Katatruck, Shershoyer, Raeda V6–, mientras que otros disponen de la opción de alquilar un piloto o de usarlos en modo automático. De este modo, es mucho más sencillo desplazarse entre los seis sectores que componen Roma II, pero también menos económico.

Eso sí, procurad practicar un poquillo antes de que vayáis a pilotar, ya que, a pesar de que la conducción en sí de las naves no es complicada, el aterrizaje es algo más liosillo. Teniendo en cuenta, además, que deberéis estar familiarizados con el entorno de la ciudad, si no queréis encontraros dando vueltas como tontos, la cosa pasa a exigir algo más que habilidad para localizar el sitio al que queremos ir.

Como buenos agentes secretos que sois, dominaréis las técnicas de vuelo, lucha, estrategia... y utilizaréis todo vuestro ingenio.

NUESTRA OPINIÓN

En general, «BAT II» posee una calidad excelente. Su cuidado diseño, el desarrollo de la acción con un estilo muy parecido a un comic, la estupenda banda sonora, la gran cantidad de opciones a realizar, etc., hacen de él uno de los más interesantes programas que hemos podido ver últimamente.

Quizá tenga un inconveniente, y es su dificultad. Tampoco es que sea del todo imposible acabarlo, sin embargo, no sería, por ejemplo, el juego más indicado para un principiante. Si además tenemos en cuenta la inclusión de acciones como las indicadas de la simulación de vuelo –aunque ésta sí es sencilla–, debemos dar nuestro voto a un juego, original y rico en detalles, que nos hará pasar muy buenos ratos.

F.D.L.



DAUGHTER OF SERPENTS

Millenium nos propone un nuevo tipo de juego para nuestros ordenadores. Se trata de una combinación entre aventura gráfica y juego de rol con el que pretenden inaugurar un nuevo género dentro de la industria del software de entretenimiento, el de los dramas interactivos.
Para estrenarse en este campo, han escogido un argumento extremadamente sugerente. La historia se desarrolla en la mítica Alejandría de comienzos de siglo en la que destaca su particular ambientación.

- **MILLENNIUM**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Aventura / Rol**

La aventura comienza cuando un pasajero desciende por la escalerilla del SS Dacia, un transatlántico que cubre la línea regular entre Constantinopla y Alejandría. En ese momento, un joven árabe surge entre la multitud empuñando dos cuchillos y lo apuñala para, después, caer abatido por las balas de los vigilantes del puerto. Al ser alcanzado por los disparos ocurre algo extraño, sus facciones se transforman en las de una especie de reptil.

Nuestro protagonista, otro de los viajeros, se dirige a su alojamiento en el hotel Savoy, donde recibe un mensaje en recepción. A partir de aquí los acontecimientos comienzan a tomar caminos cada vez más complejos. La policía requiere su colaboración para atrapar a la persona que está saqueando tumbas y vendiendo manuscritos en el mercado negro. Pero, pronto aparece un extraño papiro que contiene una profecía sobre el regreso de unos diabólicos dioses primordiales.

La aparición de una misteriosa criatura que se apodera del manuscrito, precipita la situación. Lo que parecía un caso de venta y tráfico de drogas, se convierte en una carrera contra reloj para detener una ceremonia que puede suponer el fin del mundo y el regreso de los seres que esperan tras el umbral.



UNA ESTUPENDA AMBIENTACIÓN

La historia de «Daughter of Serpents» se apoya en la obra de H. P. Lovecraft. Este escritor de historias de terror vivió a principios de siglo y creó los denominados "Mitos de Cthulhu", una estructura más o menos organizada en la que se habla de unos dioses primordiales que dominaron el mundo hace millones de años y fueron luego expulsados. Desde entonces, esperan detrás del umbral a que llegue el momento adecuado y los servidores que hay en la Tierra pronuncien los conjuros que los llevarán a reinar donde ahora gobiernan los hombres. El argumento del programa es original, no está sacado directamente de ningún cuento de Lovecraft, pero sí utiliza algunos de los nombres y conceptos de los Mitos.

Contando con un argumento tan interesante, los creadores del juego han desarrollado un nuevo interfaz gráfico manejado totalmente por lo que han denominado moviconos, es decir, iconos que modifican el aspecto normal del puntero del ratón e indican, por el mero hecho de señalar a un objeto, personaje o una esquina determinada de la pantalla, la acción a realizar. Con el ratón podemos, también, seleccionar secciones de texto en las conversaciones que desarrollemos con otros personajes y tomar decisiones. Este sistema resulta, al comienzo, algo confuso ya que no se parece al de ningún programa que hayamos utilizado antes. Pero una vez dominado, resulta ser sumamente sencillo e intuitivo.

Básicamente, el transcurso del juego obedece a los esquemas de una aventura gráfica. Podemos movernos libremente por las diferentes salas del hotel y estudiar un mapa de Alejandría para seleccionar los lugares que queremos visitar. Además de la pantalla en la que transcurre la acción hay otras dos. En una de ellas se almacenan los objetos que vayamos recogiendo, mientras que en la otra es donde es posible manipularlos y examinarlos. Los gráficos son sencillamente impresionantes, con escenas animadas de gran tamaño y algunas pantallas en

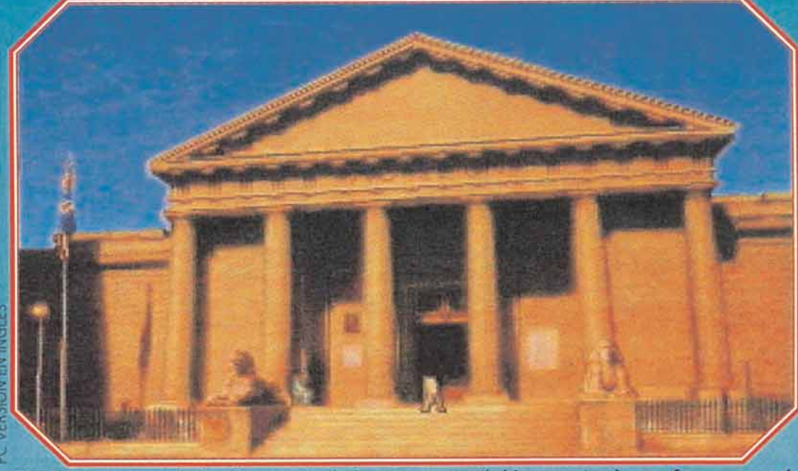


LA PROFECÍA DEL FIN DEL MUNDO

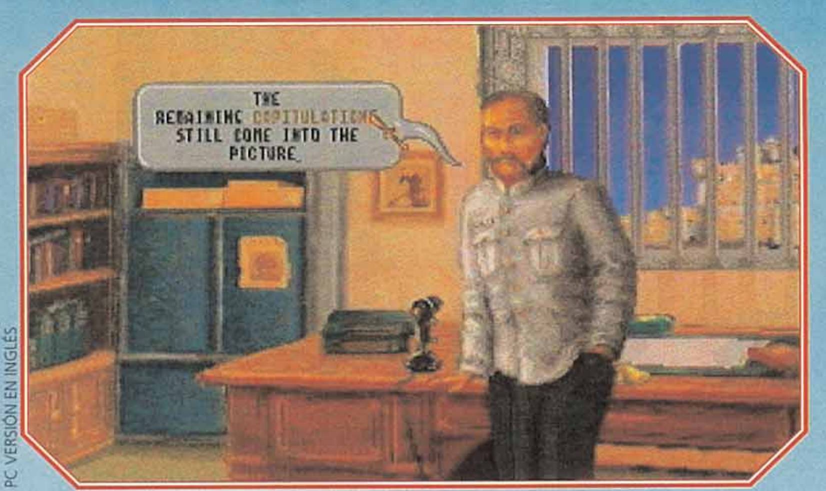
Si se celebra la ceremonia, que hará regresar a los seres que esperan tras el umbral, el fin de la humanidad estará cerca.



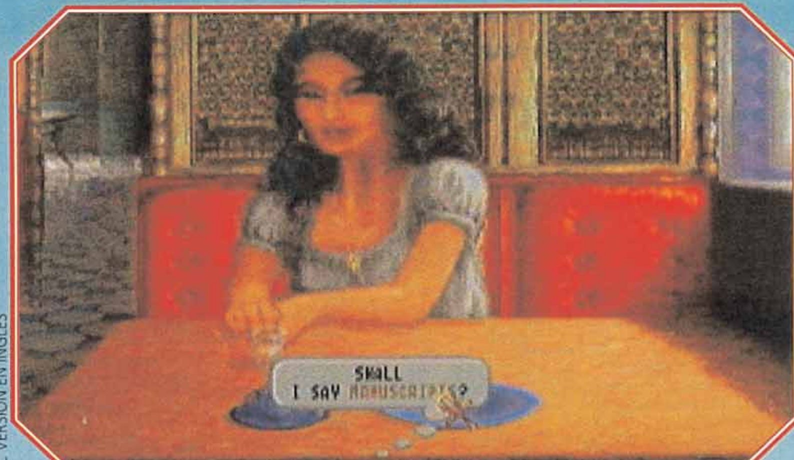
A la llegada a la ciudad de Alejandría, seremos testigos de excepción de un asesinato. Nada raro en estos parajes, sino fuera por la naturaleza del criminal.



El museo es uno de los lugares más interesantes del juego. Antiguos faraones volverán a la vida delante de nuestras mismísimas narices. Cuidado con asustarse.



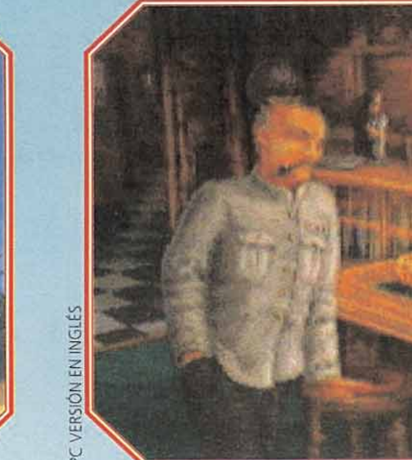
Aunque la versión sobre la que hemos trabajado es la original en inglés, en breve será comercializada en nuestro país el programa en castellano.




Parece mentira que esta bella señorita pertenezca a una red de traficantes. Desenmascararla será nuestro principal objetivo en «Daughter of Serpents».



A pesar de encontrarnos a principios de siglo XX, nuestra residencia quedará fijada en este majestuoso hotel. Disfrutadlo, porque lo bueno siempre dura poco.




Un extraño objeto, será el causante de muchos quebraderos de cabeza. Dependiendo de la profesión que hayamos elegido, lo resolveremos con más facilidad.



Pedir ayuda en algunos momentos del juego, resultará imprescindible para no quedarse atascados. Algo, por otra parte, difícil de que ocurra con este programa.



La gran calidad gráfica hace que la gran sencillez en el desarrollo se vea en parte reducida.

alta resolución, también, la banda sonora ofrece una estupenda ambientación a cada una de las escenas.

Uno de los puntos más destacados del programa es su flexibilidad. Es cierto que existe una trama argumental básica, pero puede sufrir infinitas variaciones en función, no solamente de nuestras decisiones, sino del personaje elegido para realizarlas. En efecto, «Daughter of Serpents» contiene seis personajes pregenerados pero, además cuenta con un potente diseñador con el que crear un aventurero a nuestra medida. En el diseñador es donde decidimos si queremos que nuestro personaje sea viajero, egiptólogo, detective, investigador privado, ocultista o místico. Dentro de cada categoría podemos escoger entre varias habilidades diferentes. Éstas, podrán hacer que nuestro personaje obtenga información de personas o cosas que para otros no tendrían ninguna utilidad; o que la aventura tome caminos diferentes a partir de un suceso determinado.

UN DESARROLLO AUTOMÁTICO

A pesar de todos estos elementos, algo falla con «Daughter of serpents». Después de jugarlo detalladamente y completarlo, y siendo como somos fanáticos de las aventuras gráficas, nos hemos quedado un poco desilusionados. Y es, básicamente, por dos aspectos. El juego resulta demasiado breve y fácil; además, la mayor parte de su desarrollo es automático.

No existen, en este programa, los típicos "puzzles" tan clásicos en las aventuras y en algunos juegos de rol. Las acciones se suceden de una manera casi encadenada, apenas tenemos que tomar decisiones y no hay momentos en los que poner a prueba nuestra inteligencia. En muchas ocasiones, el programa se reduce a una serie de interminables conversaciones en las que tomamos un papel muy poco activo, y una vez conocida la mecánica del juego podemos resolver el programa completo en menos de media hora. Es cierto que, al terminar el programa, tenemos la posibilidad de volver a jugar con un personaje diferente sabiendo que la acción será muy distinta. Sin embargo, las variaciones no son tan sustanciales como para atraer al jugador que ya ha completado la aventura con un personaje determinado.

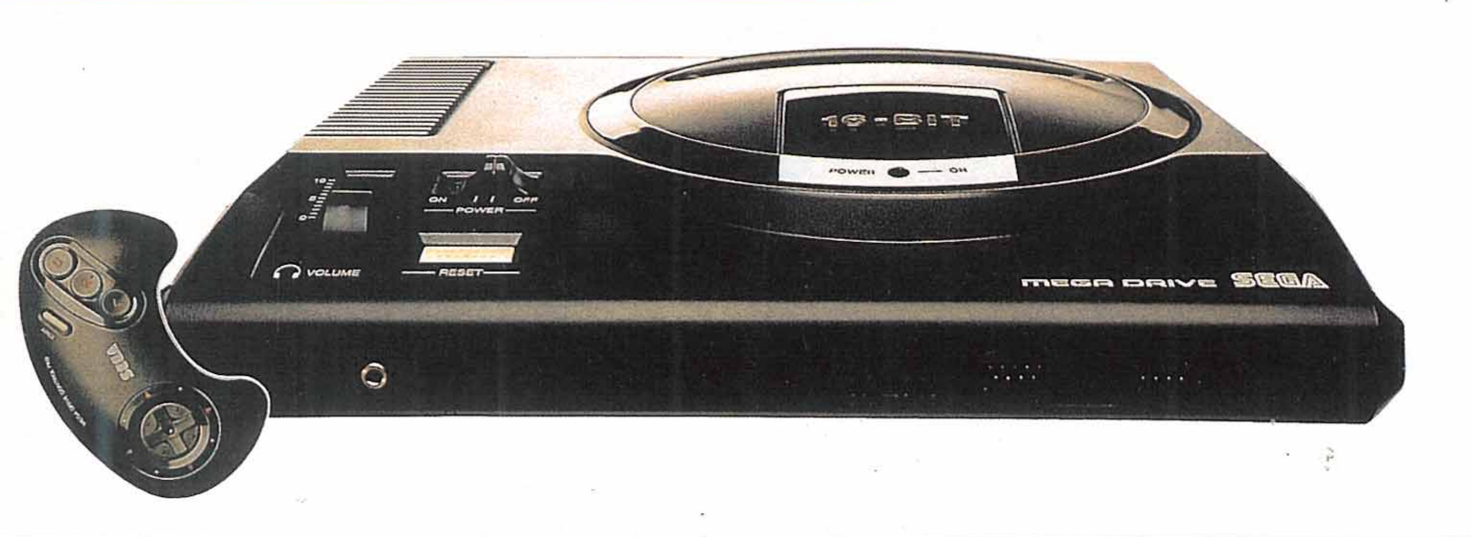
Millenium ha creado un producto técnicamente irreprochable y espectacular. Ha tomado una historia que solamente podemos calificar de fascinante y ha creado con ella una verdadera película para ordenador. Pero ha descuidado la jugabilidad, pues parece haber sido diseñada para ver más que para jugar.

P.J.R.



NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK





Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendi

Unitros

MAS GRANDE DRIVE



24.690 PTS. +I.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!.
MEGA DRIVE brilla a lo grande.

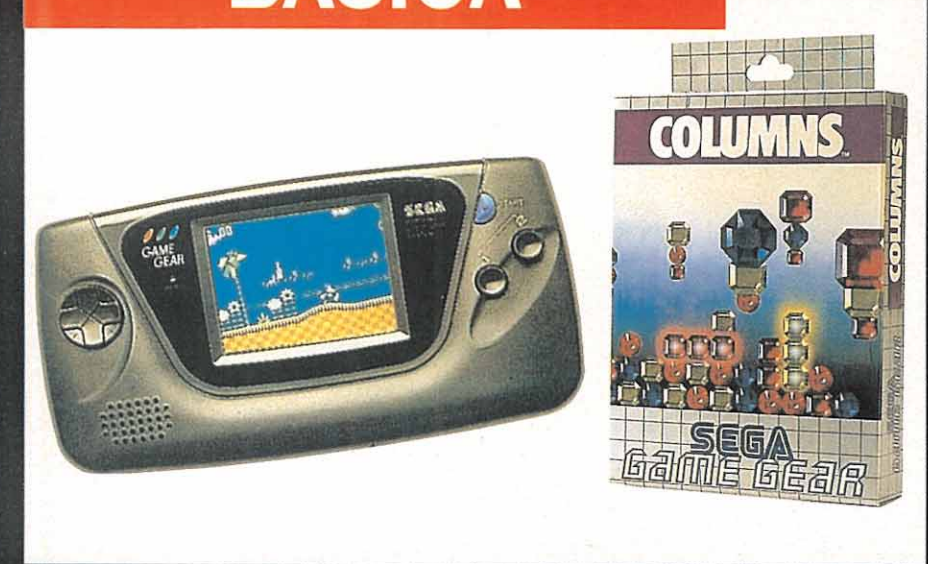
la del Mundo



GAME

NO HAY NADA M

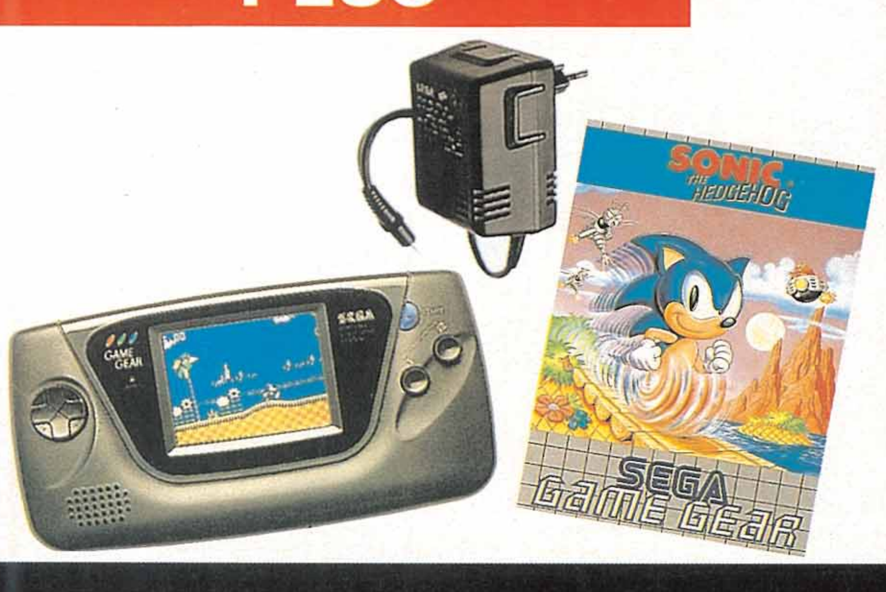
BASICA





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

Unitros

La Consola de Videojuegos Portátil Conve

GEAR

MAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

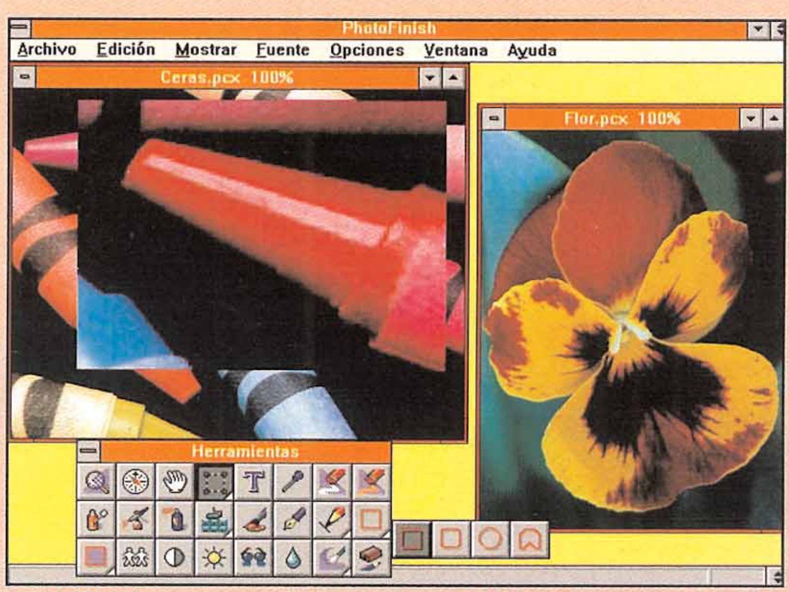


rtible en TV

TRATAMIENTO PROFE

PhotoFinish

Si pensáis que «PhotoFinish» es tan sólo uno de tantos programas de dibujo existentes en el mercado, sin duda os equivocáis. Porque, aparte de poder crear con él las más sofisticadas pantallas gracias a sus herramientas de dibujo, la verdadera potencia de este programa se demuestra a la hora de retocar, ecualizar y modificar imágenes creadas con otros programas o capturadas desde un escáner.



En la caja de herramientas existen varios grupos de elementos que contienen utilidades aplicables en casos similares.

Tenemos entre manos un programa puramente profesional, enfocado a conseguir imágenes de alta calidad en nuestros PCs. En el que además, su facilidad de manejo, a partir del entorno Windows, lo hace recomendable a cualquier usuario, por muy poco experimentado que esté. Vamos a ver de lo que es capaz este nuevo programa de tratamiento profesional de la imagen.

Como ya hemos dicho en la introducción, el manejo de «PhotoFinish» es muy sencillo, ya que al correr bajo Windows, todo lo que tenemos que hacer es mover el ratón hacia los menús para ver todas las opciones que nos ofrece el programa. Nada más empezar, veremos que nuestro "ambiente de trabajo" está dividido en varios apartados: la barra de menús principales en la parte superior de la pantalla, y tres ventanas independientes que corresponden a la caja de herramientas, a la paleta y a otra pequeña destinada a definir la anchura de nuestro pincel. Todos estos elementos los podemos reorganizar a nuestro gusto para personalizar nuestro escritorio.

TODOS LOS MENÚS

Como todo buen programa que se precie, «PhotoFinish» dispone de unos menús principales que contienen todas las funciones disponibles. Nada mejor para conocer todas las posibilidades que se nos ofrecen, que ir examinando uno por uno el contenido de estos menús.

El menú "Archivo" es el primero de la lista, y en él se ocultan las opciones clásicas y necesarias para empezar a trabajar, abrir archivos, cerrarlos y salvarlos. Asimismo se incluyen los comandos que nos permiten especificar nuestra impresora y escáner. Este último dispone a su vez de un submenú destinado a controlar la entrada de imágenes mediante este dispositivo, donde podemos configurarlo, leer y releer las imágenes, o remendar los errores que hayamos cometido al escanearlas.

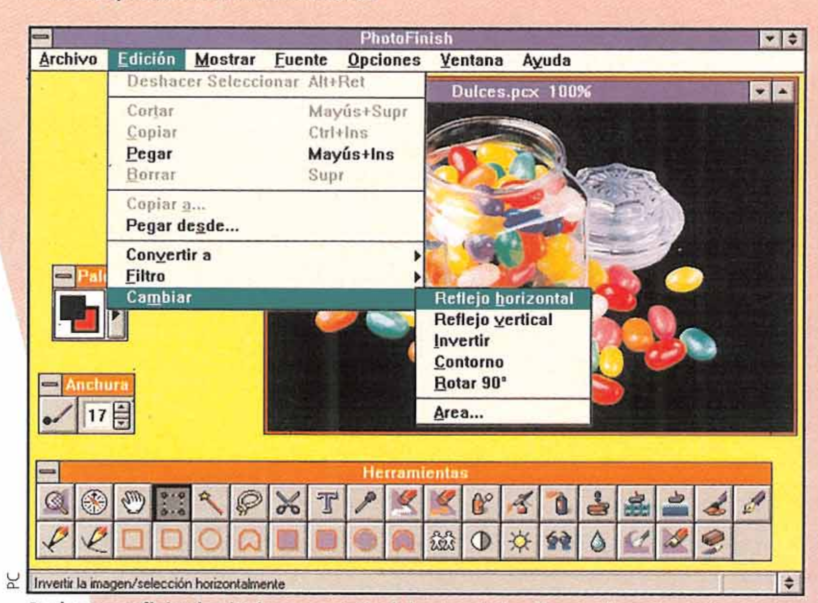
Como última opción del menú, nos encontramos, ¡cómo no!, la de salir del programa. Pero una vez hayamos abierto cualquier imagen, ésta entrará a formar parte de este menú "Archivo" si lo deseamos, lo que significa que si estamos trabajando en el retoque de una en particular, siempre la tendremos disponible en este menú, aunque hayamos abandonado el programa.

El siguiente menú principal es quizá el más importante de todos. Se llama "Edición" y, como os podréis imaginar, contiene las funciones necesarias para hacer casi de todo con cualquier imagen. Aparte de los comandos clásicos de deshacer, cortar, copiar, borrar, pegar, etc, existen otros tres submenús mucho más novedosos e interesantes. El primero de ellos se reconoce con el nombre de "Convertir a..." y sirve para convertir cualquier imagen a uno de los cuatro modos de color que soporta el programa: blanco y negro, 256 colores, color de 24 bits y gama de grises. El segundo, merece un punto y aparte.

FILTROS DE IMAGEN Y DEMÁS EFECTOS

Este submenú nos permite aplicar filtros a las imágenes, consiguiendo resultados absolutamente sorprendentes. Podemos añadir ruido, difuminar, controlar el brillo y el contraste, manipular el mapa de color-grises, dispersar cualquier zona del dibujo en cuestión, aplicar efecto de mosaico, limpiar la imagen o resaltar determinadas áreas. Mención especial merecen algunos efectos como el de relieve. Este convierte, por ejemplo, la foto de alguna bella joven, en un rostro esculpido en arena de una definición realmente asombrosa. Así es también el resultado del efecto de movimiento, difuminando los bordes de la imagen como si de una instantánea en pleno movimiento se tratara. Detectar bordes y Ecualizador (una de las funciones más potentes) son los últimos efectos profesionales de imagen que nos reserva el menú "Filtro".

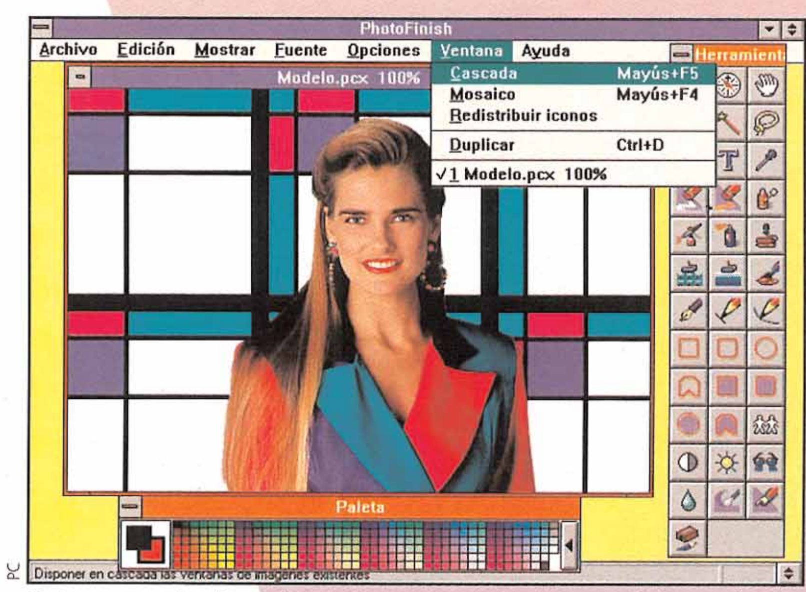
Nos queda solamente el submenú Cambiar dentro de "Edición". Contiene efectos del tipo reflejo horizontal o vertical, invertir, hallar contorno, rotar, y redefinir el área total de la imagen o el dibujo.



Podemos reflejar las imágenes vertical, horizontal y diagonalmente, así como rotarlas y modificar su área total.

SIGUEN LAS OPCIONES

"Mostrar" es el nombre del siguiente menú principal, y se divide en dos apartados. Uno destinado a controlar el potente efecto de Zoom y definirlo a nuestro gusto, y otro con varias opciones que nos permiten organizar el área de trabajo, mostrando u ocultando ventanas, así como ver cualquier pantalla en su totalidad.



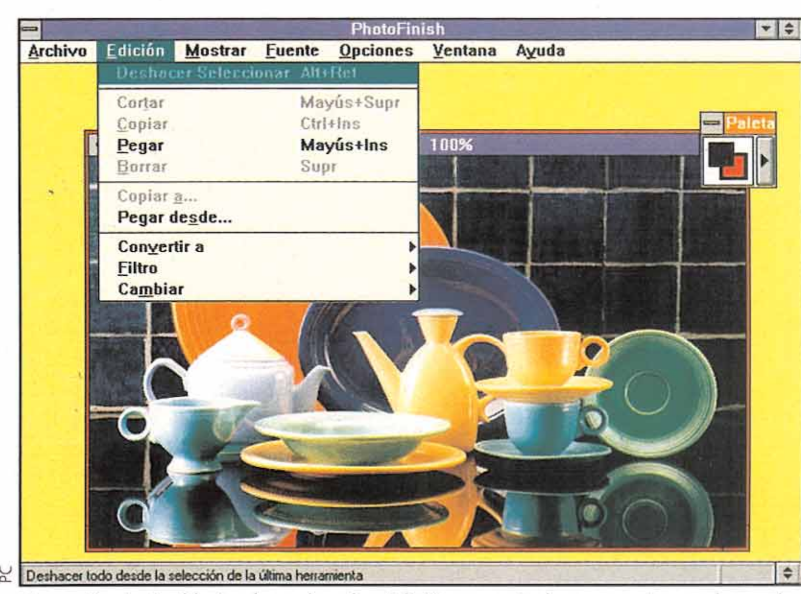
Podemos organizar las ventanas como queramos gracias a uno de los menús principales de «PhotoFinish».

Si estabais pensando en introducir texto en vuestros dibujos o pantallas, el siguiente menú os lo pone fácil. Por eso se llama "Fuente", e incluye multitud de tipos de letra, de los que podemos tener seleccionados cuatro a la vez, para utilizarlos en cualquier momento.

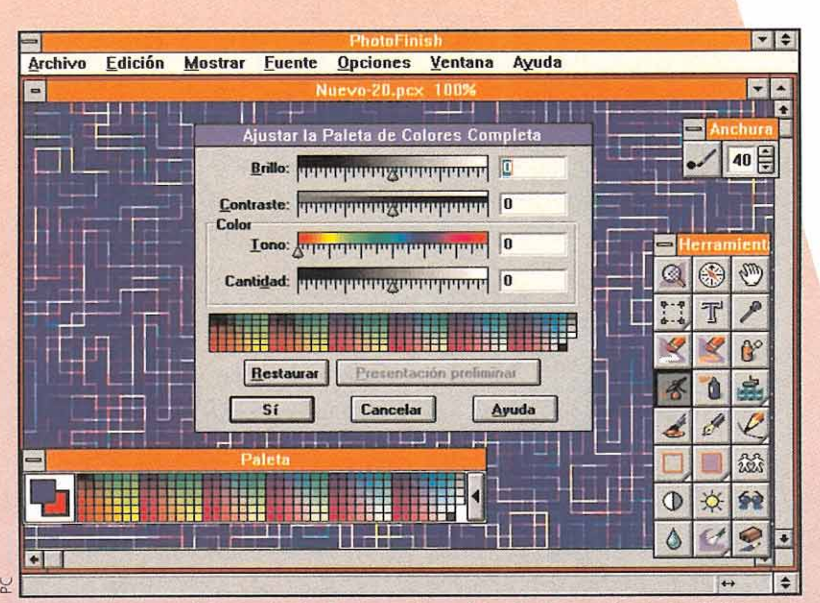


Dadas las enormes posibilidades de este «PhotoFinish», el programa de dibujo incluye una completísima ayuda donde se puede encontrar cualquier tema relacionado con él. Algo muy útil para los conocedores de este tipo de aplicaciones.

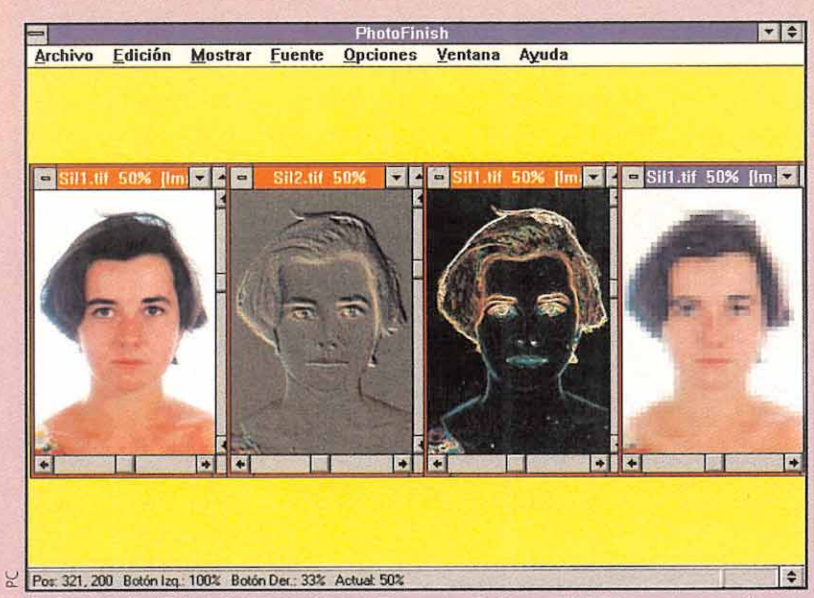
Tenemos entre manos un programa puramente profesional, enfocado a conseguir imágenes de gran calidad en nuestros PCs.



El menú principal bajo el nombre de «Edición», con todas sus opciones al completo, se superpone a una imagen de gran calidad.



Tenemos un completo control sobre nuestra paleta. Podemos ajustar toda la gama de colores disponibles a nuestro gusto.



La fotografía de una hermosa joven a la que se le han aplicado tres sorprendentes efectos de filtro: relieve, detectar bordes y mosaico.

Pero aún quedan más cosas, porque el siguiente menú, de nombre "Opciones", engloba una serie de comandos de variada utilidad. Con ellos podemos cambiar el estilo y tipo de pincel, la tolerancia de color, el tipo de gradiente, así como acceder a la paleta y a las texturas, estas últimas de gran calidad.

Y así llegamos a los dos últimos menús que son el de "Ventana", con el que modificaremos o duplicaremos la ventana activa y, ¡cómo no!, la socorrida "Ayuda", muy completa, en la que se podrá encontrar cualquier término o procedimiento relacionado con el programa.

LAS HERRAMIENTAS DE DIBUJO, RETOQUE Y EFECTOS

Todo eso está muy bien, pero ¿qué pasa con el dibujo? Pues que disponemos de una completa caja de herramientas, una paleta y una ventana para el ancho de pincel de dibujo.

En la caja de herramientas, que podemos estructurar a nuestro antojo en las filas y columnas que queramos, las encontramos de cuatro tipos: las de visualización, las de selección, las de pintura y las de retoque.

Las herramientas de visualización son el Zoom; el localizador, que muestra el área seleccionada de todas las ventanas que contienen las misma imágenes; y la mano, que sirve para mover la imagen vertical, horizontal o diagonalmente. Las de selección son; la caja de efectos, para definir áreas rectangulares; la varita mágica, con la que se definen zonas con colores semejantes; el lazo, para definir áreas a mano alzada; y las tijeras, para recortar superficies poligonales. Por su parte, las herramientas de retoque constan de pinceles de contraste, brillo, tinte, difuminado y resaltado, además de un spray mezclador.

Entrando de lleno en las herramientas de pintura, tenemos de todo. Líneas rectas y curvas; círculos y elipses rellenos o huecos; cajas normales, redondeadas y polígonos rellenos o huecos; borrador normal o de un color; pincel; pluma; espray; aerógrafo; y rodillos simples o de textura, por solo mencionar algunas.

LA PALETA Y LA VENTANA DE ANCHURA DE DIBUJO

Por supuesto, no hay que olvidarse de los colores. Como ya hemos apuntado, podemos crear o manipular imágenes que van desde el blanco y negro, hasta los colores en 24 bits de altísima calidad. Encontramos todos estos colores en la ventana de la paleta, que además se puede contraer para ahorrar espacio en nuestro escritorio, mostrando sólo el color primario y secundario que estén activos. Por medio de ella, podemos crear nuestros colores o gradientes, además de acondicionarla a las imágenes generadas en otro programa o capturadas desde escáner.

Existe también otra pequeña ventana con el dibujo de un pincel, mediante la cual podemos definir en cualquier momento la anchura de nuestro dibujo, sin recurrir a ningún otro menú. Más comodidad, imposible.

CONSIDERACIONES FINALES

Quedan muchas cosas en el tintero (o en las teclas, que son otros tiempos), pero creemos importante enumerar los formatos de imagen con los que trabaja este «PhotoFinish». Estos son: Bitmaps (.BMP), MS Paint (.MSP), Targa (.TGA), Tiff (.TIF), imágenes ZSoft (.PCX) y .GIF. Además, no queremos dejar de mencionar que, aparte del programa principal, «PhotoFinish» viene acompañado de otros pequeños programas como un capturador de pantallas y otros destinados a ofrecernos información inmediata de cualquier imagen.

A modo de conclusión, decir que este «PhotoFinish» es un potentísimo programa de dibujo enfocado al tratamiento profesional de la imagen, consiguiendo una calidad digna de elogio en la mayoría de sus funciones. Además, la inclusión de efectos especiales nunca vistos, refuerza su atractivo para los cada vez más aficionados a la imagen por ordenador a través del PC.

El único punto negativo, aunque muy lógico en este tipo de programas profesionales, es la exigencia de memoria y configuración del programa. Los usuarios que se encuentren bajo la barrera de los 386, podrán disfrutar de este «PhotoFinish» a medias, debido a las eternas esperas ante cualquier operación o al fatídico aviso de "memoria insuficiente".

F. J. R.

FICHA TÉCNICA

- Compañía: **ZETA SOFT**
- Disponible: **PC WINDOWS**
- T. Gráficas: **VGA**
- Tipo: **TRATAMIENTO DE IMÁGENES**
- Distribuidor: **ANAYA MULTIMEDIA**
- P.V.P. Recomendado: **27600 pesetas**



LA GUERRA DE LOS 32 BITS

Tanto Commodore como Atari tienen ya listos el relevo de sus modelos Amiga y ST. Commodore será quien comience la batalla durante este mes con el lanzamiento del Amiga 1200. Este ordenador, de apariencia similar al A 600, aunque esta vez con teclado numérico, incorpora un procesador 68E020 de 32 bits a 14 Mhz dos megas de RAM y un disco duro en los modelos HD que al usar un interfaz IDE se puede colocar estándar y de cualquier capacidad. Amiga 1200 lleva un juego de chips AA (Advanced Amiga) que permiten trabajar con 256 colores de una paleta de dieciséis millones. Hay, también, en este ordenador, varios modos mejorados de vídeo entre los que se incluye un nuevo HAM con 256.000 colores simultáneos en pantalla. La versión 3 del Wokbench también acompaña al Amiga 1200 permitiendo muchas nuevas funciones. En principio, se asegura compatibilidad con los juegos diseñados para los modelos anteriores, aunque para usar las nuevas ventajas los programas tendrán que estar preparados para ello.

AMIGA 1200

FALCON 030

Por su parte, Atari prepara el Falcon 030 que incluye un procesador MC68030; dos megas de RAM; zócalo para procesador Intel 80386 u 80486 para ejecutar aplicaciones PC; disquetera de alta densidad de 1.44 megas de capacidad; disco duro a partir de 62 megabytes como opción; salida MIDI; nueva versión 4 en ROM del TOS, sistema operativo exclusivo de Atari; y resoluciones de pantalla desde 320x200 en 16 colores hasta 768x480 con 65536 colores disponibles en la paleta.

Como veis la batalla acaba de comenzar y las armas de los dos contendientes están ya dispuestas. El resto es una decisión solamente vuestra.

(Más información: COMMODORE 91 320 37 67 e IBERCOMP 971 45 66 42)

PHOTO CD PORTÁTIL

Aunque hace muy poco que están disponibles en el mercado las primeras unidades de Photo CD de Kodak ya se está preparando un nuevo modelo que saldrá a la venta antes del verano y que será completamente portátil. El CD PCD 880 mide lo que un cuaderno y funciona a través de un adaptador de corriente alterna para la red doméstica, o una batería recargable de níquel-cadmio similar a la de las cámaras de vídeo.

Este modelo ofrece, por supuesto, la misma calidad de reproducción de imágenes que sus hermanos mayores. Además, posee diferentes salidas para radio frecuencia, euroconector, S VHS y vídeo compuesto. Otra de las características del PCD 880 es su compatibilidad con CD de audio y la posibilidad de funcionar como reproductor portátil de discos compactos de música. Entre las prestaciones que ofrece se encuentran: exploración de imágenes completas y búsqueda automática de música, control de volumen de auriculares incorporado, mando a distancia y, por último, un sistema de selección de imágenes favoritas denominado PFS.

(Más información: 91 626 71 00)

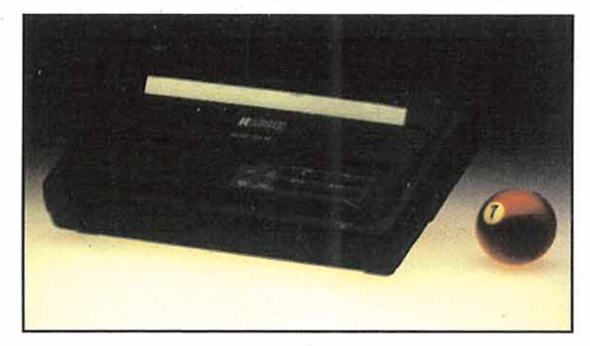
UN TELÉFONO PARA IR AL CINE



El nuevo modelo de teléfono de Motorola, una de las empresas líderes en el mercado de unidades portátiles, incluye una opción que resulta muy interesante. Sobre todo para quien tiene que estar en línea directa con su trabajo a todas las horas del día.

Seguro que alguna vez habéis estado en el cine o en el teatro y habéis escuchado el molesto "ring-ring" de un portátil llamando a su dueño insistentemente. Y seguro que el timbre ha sonado en el momento culminante de la película. Pues, con el Motorola MicroTAC Ultra Lite no volveréis a desear estrellar el aparatito de marras en la cabeza de su propietario. Posee una opción especial en la que el teléfono solamente vibra sin molestar a nadie excepto a aquel que lo lleva en su bolsillo. Además, este modelo es uno de los más ligeros que existen y lleva todos los adelantos técnicos que están haciendo que la telefonía móvil cada vez crezca más y más.

EL "GUINESS" EN FAX



El nuevo fax PF 1 de Ricoh ha entrado de lleno en el conocido libro Guiness de los records como el modelo de facsímil más pequeño del mundo. Este fax ha sido diseñado para completar los sistemas de telefonía móvil para automóviles. Su funcionamiento es a base de una batería recargable con autonomía para permitir hasta 34 hojas de tamaño DIN A4 desde fuera de su base. Tiene un peso de dos kilos y medio y su velocidad de transmisión es de 34 segundos por página. El PF 1 posee, además, un interfaz que permite conectarlo al teléfono del coche. Ahora ya no hay excusa alguna para no enviar un fax desde vuestro automóvil.

(Más información: 93 323 67 31)

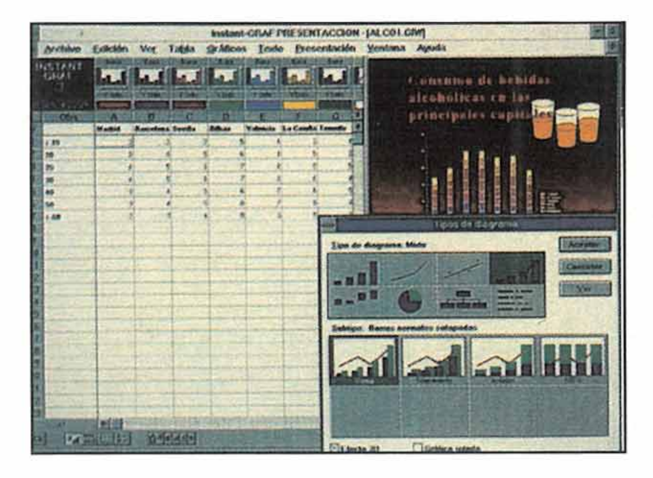
ALMACENAMIENTO MASIVO PARA AMIGA

Usar el ordenador Amiga de Commodore en aplicaciones de vídeo o similares implica la necesidad de poseer unidades de almacenamiento que sobrepasan la capacidad de un disco duro estándar. La solución a todos estos problemas nos la proporciona la empresa americana GVP. Ésta presenta unidades de diferentes tipos y capacidades en las que guardar los enormes ficheros generados por los programas profesionales. El sistema SII R5500 de cartuchos removibles de Ricoh permite 48 megabytes almacenados en pequeñas unidades que se pueden archivar en cualquier biblioteca sin ocupar demasiado espacio. Para los que necesiten mayor capacidad, está pensado el SII MO9200E/600. Con tecnología, asimismo proporcionada por Ricoh, cada uno de los discos magneto-ópticos de este periférico son capaces de contener 600 megabytes de información. En tercer lugar, y pensado para bibliotecas de datos en las que lo más importante sea la capacidad y no el tiempo de acceso a los datos, la solución pasa por un "streamer" IMPACT WT-150 con 150 megabytes de capacidad en cada cinta. GVP completa su gama de productos con una tarjeta SCSI con posibilidades de controlar cada uno de estos periféricos con una elevada velocidad de transferencia.

(Más información: 988 75 11 80)



"PRESENTACCIONES" BAJO WINDOWS

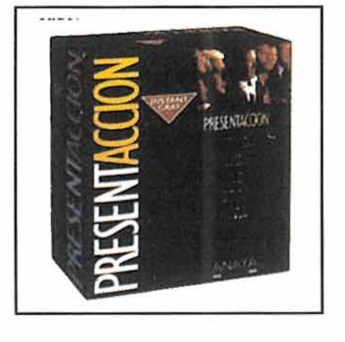


Presentar los resultados económicos de nuestra empresa, mostrar nuestros productos o hacer una galería automática con las pantallas capturadas de nuestro videojuego favorito, o con las fotografías escaneadas de nuestra familia, es sólo unas cuantas utilidades en las que podemos emplear cualquier programa del mercado para crear presentaciones.

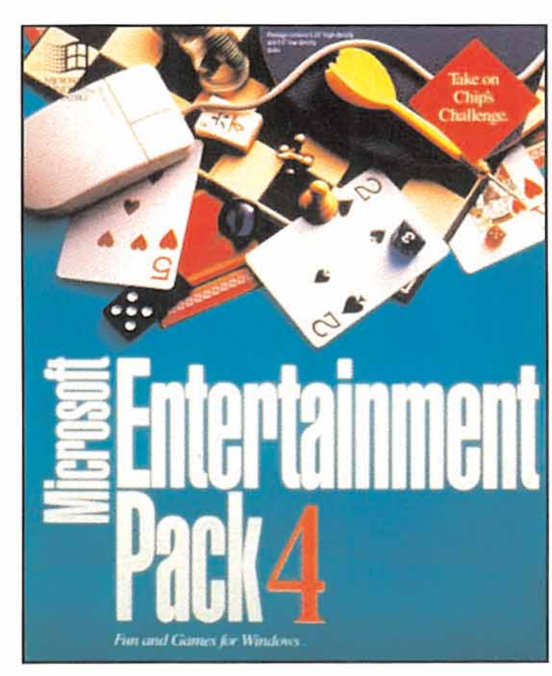
«Instant Graf Presentacción para Windows» es un programa distribuido por Anaya Multimedia que permite crear presentaciones con un estilo totalmente profesional y de una forma muy fácil.

«Presentacción» dispone de 45 tipos diferentes de gráficos; efectos tridimensionales; control independiente de tipografías; colores, tamaños e imágenes; paleta de 256 colores; importación y exportación de todos los formatos gráficos más conocidos; montajes de diapositivas con 25 efectos de transición; y, como añadido, soporte técnico por parte de los especialistas de Anaya con línea telefónica durante diez horas al día y fax durante las 24. ¿ Quién da más ?

(Más información 91 320 01 19)



ENTERTAINMENT PACK VERSIÓN 4



Microsoft ha lanzado al mercado español la versión número cuatro de su popular paquete de juegos diseñados para funcionar bajo Windows. El "pack" incluye:

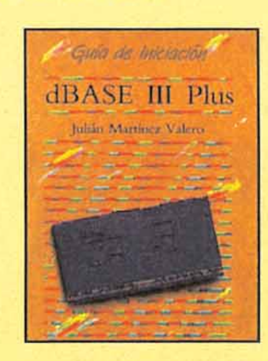
«Chip's Challenge», un juego que os resultará conocido a los lectores de la revista y que pondrá vuestra paciencia a prueba. En él tendréis que encontrar la salida de laberintos plagados de trampas y enemigos. «Jezzball» y «Maxwell's Maniac», creados por el diseñador del «Tetris». «Go figure», una carrera contra reloj para solucionar ecuaciones matemáticas. Un «Ajedrez» con varios niveles de dificultad. «Tic Tac Drop». Y, por último, «Dr. Black Jack», un programa de cartas para los aficionados a los juegos de azar con el que es posible entrenarse, si vuestra intención es haceros ricos en el casino. Windows se hace cada vez más divertido.

(Más información: 91 308 43 15)

LIBROS

APLICACIONES

DBASE III PLUS



176 Págs. — 874 Ptas.

«dBase» es una utilidad conocida por los usuarios de ordenadores personales. Esta guía sirve de ayuda para una primera toma de contacto con el programa.

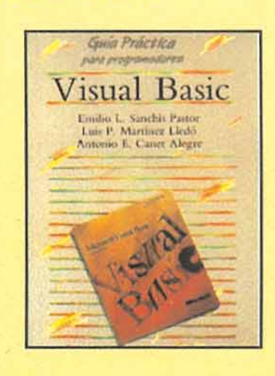
Está estructurada en diez lecciones, a través de las que se aprenden conceptos básicos. Cada una, incluye ejemplos prácticos que contribuyen a una mejor comprensión de los temas tratados. También, recuerda, mediante anotaciones, los conceptos más importantes de cada una de las partes en que se subdividen los temas.

Sin embargo, a veces pierde claridad al comentar difusamente algunos conceptos, pues pretende abarcar en poco espacio demasiados contenidos.

Julián Martínez Valero **
Anaya Multimedia — **Nivel «I»**

LENGUAJES

VISUAL BASIC



183 Págs. — 1341 Ptas.

«Visual Basic» no es un lenguaje, según se entiende el término habitualmente. Es una herramienta que permite crear procedimientos bajo Windows.Su principal ventaja es que permite crear el código de modo casi instintivo.

Comienza por una descripción básica de la programación en entorno Windows , para pasar a la de «Visual Basic». Desarrolla su contenido de un modo correcto y sencillo, así el programador experimentado puede hallar respuesta a cualquier duda fácilmente.

Describe comandos y funciones, analizando códigos de supuestos de programación que facilitan la labor de enseñanza-aprendizaje.

E. P. Sanchís , L. P. Martínez, A. E. Canet Alegre ***
Anaya Multimedia — **Nivel «C»**

AUTOEDICIÓN

101 SOLUCIONES DE DISEÑO PARA AUTOEDITORES



281 Págs. — 2995 Ptas.

"Si tus diseños no acaban de convencerte... aquí encontrarás ayuda". Así reza un frase de este volumen, ideado para profesionales de la autoedición.

Partiendo de los conceptos más básicos, el libro ofrece una serie de consejos. Con ellos, se pueden perfeccionar esos detalles que mejoran la presentación de cualquier diseño gráfico. Expone información sobre el proceso de creación de boletines, catálogos, currículums, anuncios, cartas, etc., a través de 101 ejemplos del estilo "antes" y "después".

Respetando en todo momento el diseño del original, la traducción del libro es rigurosa y amena. Así, se convierte en una herramienta muy útil y casi inigualable.

Roger C. Parker ***
Página Uno — **Nivel «C»**

AUTOEDICIÓN

EL MACINTOSH NO ES UNA MÁQUINA DE ESCRIBIR



68 Págs. — 1495 Ptas.

Un libro de lectura tan amena como divertida. «El Macintosh no es una máquina de escribir» es todo un hallazgo en el campo de la autoedición.

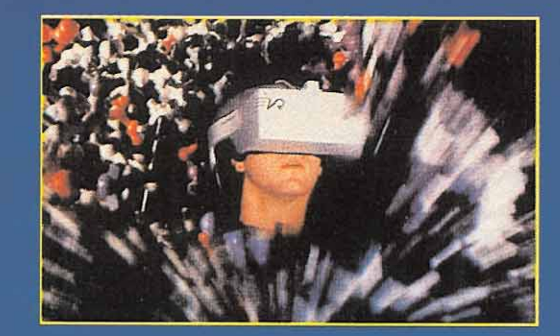
Más que una mera ayuda, se convierte en un auténtico manual de estilo para todos los usuarios de Mac. Ofrece explicaciones, consejos y técnicas sobre casi todo lo que se puede hacer en un texto con una de estas máquinas, incluyendo numerosos y atractivos ejemplos.

La autora hace gala de un enorme sentido del humor en cada uno de los capítulos, de manera que ayuda tanto a la comprensión como a la lectura. En definitiva, es una pequeña joya imprescindible para todo el mundo.

Robin Williams ****
Página Uno — **Nivel «I»**

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

YO NEXUS 7

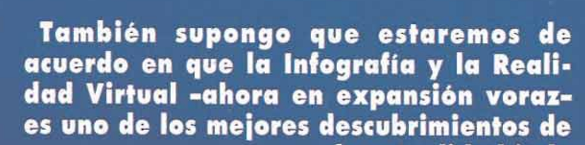


REAL Y VIRTUAL COMO LA VIDA MISMA

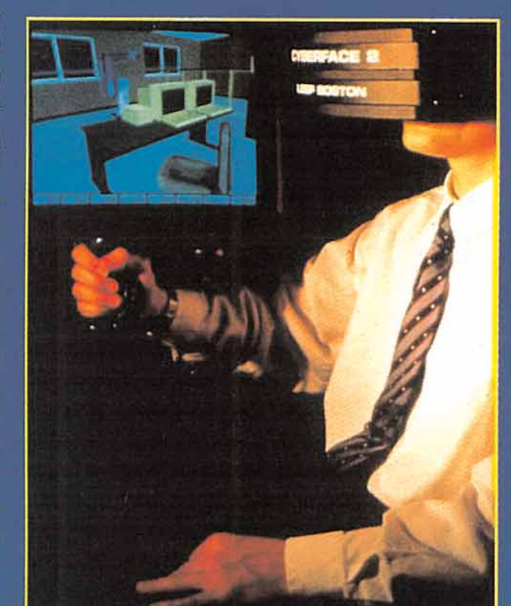
En 1895, los hermanos Lumiére inventan el cinematógrafo. Los asistentes a una de sus primeras proyecciones cinematográficas llamada "La Locomotora" salían espantados de la sala donde se proyectaba la película, ante el temor de que aquella enorme máquina de tren que parecía acercarse desde la pantalla, se les viniese encima. No hay duda alguna, de que si en aquella vieja proyección se hubieran utilizado las actuales técnicas de Infografía y Realidad Virtual, la 'Vieja Locomotora' habría aplastado de una sola pasada hasta las corbatas y sombreros de los espectadores allí presentes, dejándolos pegados al suelo como figuritas recortables de papel.

Bromas a un lado, esta breve introducción sugiere que nos hagamos una idea de cómo todo ha evolucionado -en concreto la tecnología-, desde aquel 1895 hasta nuestro 1993.

Ya. Ya sé, ¿y qué tiene esto de extraño? No. Nada de extraño para "nosotros". Pero sí lo hubiese tenido para nuestros antepasados. Me explico: Está claro que el ser humano ha evolucionado y con él todo el entorno, pero ¿tenemos consciencia de ese "paso agigantado evolutivo"? A veces es interesante situarse mentalmente como "observador sorprendido" con las cosas con las que estamos familiarizados a diario; es decir: intentar ver las cosas que conocemos de sobra, como si fuese la primera vez que las vemos. Esto produce un efecto curioso. Un vídeo, el mando a distancia, el televisor en color ... ¿Comprendéis?



Estamos rodeados de inventos "mágicos" a los que apenas damos mayor importancia. Y esto es porque han crecido "con nosotros", nos "conocemos" desde "nuestro" siempre. Por lo tanto, desde este punto de vista, no es tan difícil comprender el "asombro" del público de la "locomotora" de hace 200 años. Tal vez ellos sintieron lo mismo que hoy sentimos nosotros cuando contemplamos boquiabiertos a un Terminator 2 fundirse en un brillante líquido palpitante, o cuando vemos las increíbles "metamorfosis" del vídeo «Black or White» de Mr. Jackson o las del spot del rizador de pelo "Braun-Style" que emiten con frecuencia en el MTV británico. Sí. Supongo que serían sensaciones muy parecidas.



También supongo que estaremos de acuerdo en que la Infografía y la Realidad Virtual -ahora en expansión voraz- es uno de los mejores descubrimientos de la actualidad (¿de todos los tiempos?) en especial para los amantes del cine y de los ordenadores.

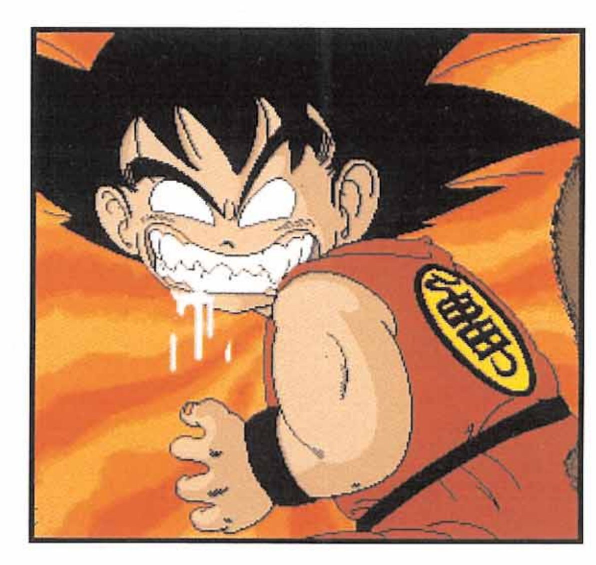
Estas "dos nuevas ciencias" están rompiendo muchos moldes y abriendo nuevas perspectivas en todas las actividades cotidianas de nuestra sociedad: Medicina, Diseño, Arquitectura, Entretenimiento... Sí, es asombroso. Igual que asombrados se quedan nuestros ojos cuando en la televisión aparece un nuevo anuncio comercial, clip o película que utilizan las nuevas técnicas de animación generada por computador. ¡Cómo pueden hacer eso! ¡Caramba! ¡Parecen tan reales! -exclamamos-, mientras los androides semi-líquidos de «El Cortador de Cesped» se entrelazan en un eterno beso galáctico en los parajes neuronales de un frío sueño irreal. También esto es magia.

Una magia que demuestra que hoy cada vez está más cerca lo "onírico" de lo "real"; lo "intangible" de lo "palpable". Ya se ha abierto ante nosotros una ventana donde el horizonte de la imaginación se desvanece con el crepúsculo de la realidad. Y aunque los hermanos Lumiére no puedan asistir a este espectáculo, desde nuestras butacas sí podemos recordarles a ellos, y a todos los inventores contemporáneos, a los físicos, investigadores, informáticos y programadores cuyo trabajo, tenacidad e imaginación han hecho posible que algo "no real" sea "tan real" como "la vida misma"... o más.

Rafael Rueda



LA Otra PANTALLA

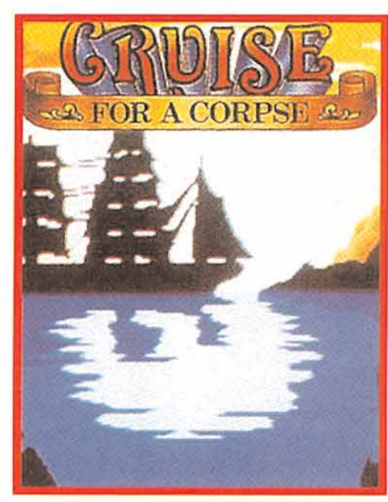


Bola de Dragón, y su continuación Bola de Dragón Z, han roto indudablemente todos los moldes habidos y por haber, en cuanto a series de animación. Si el mes pasado os presentábamos al hijo de Bulma, Toranks, en una acertada adaptación informática, en esta ocasión le ha llegado el turno al protagonista por excelencia de la serie, el inefable Goku. No sabemos con certeza qué le ha ocurrido, quizá haya sido algo que ha comido o tal vez el maléfico influjo de la luz de la luna, ¿quién sabe?, pero el caso es que un par de micromaniacos de San Fernando (Cádiz), que responden a los nombres de Nano y Jesús, le han pillado in fraganti, en plena metamorfosis a simio gigante.

Mucho ojito que tiene cara de pocos amigos y lo mejor será no molestarle. ¡Este Goku tiene unos prontos...!

Busca las diferencias





Cada vez nos impresiona más el ojo que demuestran tener algunos de nuestros lectores, para encontrar cualquier tipo de curiosidad entre los distintos productos y juegos que aparecen en el mercado. No tenéis más que echar un vistazo a las imágenes que hay junto a estas líneas, para comprobar como se puede advertir algo más que una pequeña diferencia entre las dos portadas del «Cruise for a Corpse», ese juego tan divertido en el que Delphine nos invitaba a actuar de detectives en un caso de asesinato en alta mar.

La verdad es que nos gustaría saber qué es lo que impulsa a una compañía a modificar una y mil veces hasta el más pequeño detalle de un juego, antes de lanzarlo definitivamente al mercado.

¡Hombre!, la verdad es que la carátula final está bastante más elaborada y es más bonita, al menos desde nuestro punto de vista, pero claro, sobre gustos no hay nada escrito. ¿Cuál preferís vosotros? Casi se nos olvida, el lector que ha demostrado tener tan buena vista ha sido Félix García-Carrasco, que nos ha hecho partícipes de su interesante descubrimiento desde Madrid.

ALONE IN THE DARK

Derceto. Extraño nombre para una casa.
Sí, ya se que casi nadie le suele poner nombre al lugar donde vive, y es cierto. Pero cuando esto ocurre es porque ese lugar no es una casa normal. Y Derceto no es una excepción.



LA CASA DONDE HABITA LA MUERTE

Trabajar para una coleccionista de arte. Nunca pensé que podría rebajarme a eso. Yo, Edward Carnby, el detective privado más famoso del condado, especialista en asesinatos, contratado por una tratante de antigüedades para localizar obras de arte en una mansión en ruinas. Si no fuese por ese maldito banquero usurero de Henry Lorens, que anda detrás de mis pasos todo el día, habría rechazado la oferta sin escuchar siquiera las condiciones de pago. Lo que no puedo entender es porqué esa tal Gloria Allen ha recurrido a mí. Claro que la primera regla de oro de un buen detective es no preguntarse por los motivos de sus clientes. Y ese fue mi primer gran error.

EMPIEZA LA PESADILLA

Aquella mañana me levanté muy animado dispuesto a cerrar el caso lo antes posible. El chófer de Gloria me llevó hasta la entrada de Derceto. "Otro viejo caserón embrujado", pensé nada más verlo. Seguro que congeniaría con algún fantasma de sábanas blancas y largas cadenas... Avancé por el jardín descuidado y marchito, y me encaminé a la puerta. Lo primero que me llamó la atención fue el sepulcral silencio que reinaba por los alrededores. No se oían grillos, ni pájaros, sólo unos aullidos lejanos que parecían provocados por el viento..., que no soplaba en aquellos momentos.

Mientras me acercaba a la casa me pareció ver cómo una luz que se encendía y apagaba en el desván. El reflejo del sol, me dije para tranquilizarme, sin pensar que el cielo estaba completamente nublado. Abrí la puerta principal y una corriente de viento helado me golpeó en la cara dejándome completamente paralizado. Era como si el mismo aire que flotaba en la casa quisiera salir precipitadamente de allí. Cuando me recobré de la impresión, me reproché a mi mismo el haberme dejado llevar por la imaginación y empecé a trabajar. El primer objeto que Gloria quería comprobar era un antiguo piano con cajones secretos, el típico artilugio que vuelve loco a los coleccionistas de arte.

Me dirigí al desván y allí lo encontré, estropeado y lleno de polvo. Revisando los cajones encontré una carta del anterior propietario, Jeremy Hartwood, que se había suicidado en ese mismo desván hacía unos meses. En la nota decía que había liberado a las fuerzas malignas y tenía que pagar por ello. Pobre loco, pensé... De repente un escalofrío recorrió mi espalda provocándome una extraña sensación. Impulsado por el instinto de conservación, bloqueé la ventana con el armario y la trampilla del suelo con el cofre que estaba al lado. Al cabo de unos segundos, un gigantesco pájaro destrozó la ventana, pero no pudo desplazar el armario. Seguidamente la trampilla golpeó repetidas veces el baúl, pero tampoco consiguió abrirse. Al poco rato el silencio volvió a envolver la habitación, roto sólo por algunos espeluznantes gemidos y chirriar de puertas.

Sin saber qué hacer, me sequé el sudor de la frente y me senté en el baúl. Casi por inercia lo abrí, encontrando un rifle en su interior. Aquello me hizo sentir más tranquilo. Sin querer pensar en lo que había ocurrido, registré el desván. Encontré una lámpara, una vieja alfombra india y un extraño libro que hablaba del Vellocino de Oro. Salí de allí y llegué a una especie de trastero. Cogí otro par de objetos, y me encaminé hacia un pasillo bordeado por cuatro puertas. Abrí la primera, que se cerró nada más traspasarla de un portazo. Encontré otro baúl que contenía un viejo sable de caballería. Por suerte la llave estaba cerca. Al abrir de nuevo la puerta un zombie me atacó desde el pasillo. Soltó un horrible gruñido que me heló la sangre y se abalanzó sobre mí. Lo esquivé como pude y a base de patadas y algunos puñetazos conseguí tirarlo al suelo, desapareciendo en una nube de pestilente hedor. Aquello no podía ser verdad. Los zombies no existen, sin embargo aquel engendro me había herido.

OBJETIVO: HUIR

Decidí salir pitando de allí. El suelo del pasillo estaba resquebrajado, así que busqué otra salida por las habitaciones. Abrí la puerta de enfrente y al momento sentí una respiración entrecortada a mis espaldas. Me giré sobresaltado para contemplar otro horrible zombie dispuesto a devorarme. Esta vez no me anduve con contemplaciones y le pegué un par de tiros. Ya en la sala contigua llamó mi atención un bonito jarrón encima de la mesa. Al cogerlo los cristales de la ventana estallaron en mil pedazos y una bestia alada se plantó delante de mí. Conseguí deshacerme de ella y salí corriendo. Con las prisas rompí el jarrón, que escondía una llave en su interior. Fui a parar al baño donde encontré un botiquín con el que me repuse de mis heridas. Mientras en el hall me esperaban dos gárgolas que me impedían acceder al piso inferior. Estaba atrapado. Desesperado, me acordé de la llave que había encontrado, así que busqué la cerradura. El cajón escondía dos pequeños espejos de tocador. Eso me hizo pensar en lo que había leído en el libro, así que los coloqué en el lugar exacto y las gárgolas me dejaron pasar.

Mientras bajaba las escaleras una escandalosa risa llenó la mansión y las puertas principales se cerraron delante mí. Enloquecido entré en una habitación donde un fantasma estaba sentado inmóvil mirando la chimenea. Aquello fue demasiado; pensé en pegarme un tiro. Pero renació en mí aquel instinto de supervivencia que tantas veces me había salvado el pellejo. Edward Carnby no iba a darse por vencido.

Me levanté y miré a los ojos al espectro. Parecía ignorarme del todo, así que reuní el valor que pude y registré la habitación. Encontré unas cerillas, algo de munición y un gramófono que no toqué. Entonces entré en la cocina. Abrí la puerta de la carbonera y un zombie me atacó por la espalda. Otro par de tiros y asunto resuelto. Entre todos los objetos localicé un revolver, una llave en la despensa y un cuchillo en un armario. La cocina conectaba con el comedor frecuentado por una legión de zombies que parecían esperar la cena. Por supuesto, yo no iba a ser su plato principal, así que a cambio les ofrecí una buena ración de plomo. En la siguiente sala encontré un cigarrillo con un humo maligno que envenenaba los pulmones. Salí corriendo, me encaminé hacia las escaleras y atravesé una puerta cerrada que abrí con la llave, llegando a la bodega. Allí encontré más munición y un libro que contaba la historia de un pirata llamado Capitán Pregzt, un lobo de mar que después de acumular grandes riquezas se retiró a vivir en Florida, donde ideó un complicado sistema de catacumbas para esconder el tesoro. El relato terminaba con una pequeña canción que parecía una pista importante.

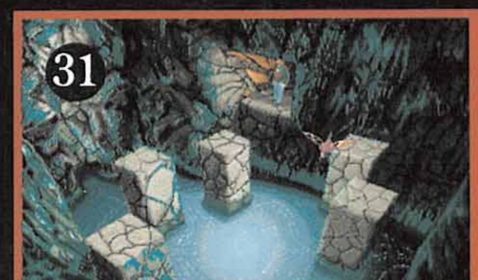
Las malditas ratas no dejaban de molestarme, así que subí las escaleras y me hallé en un patio con una estatua que camuflaba algunas flechas. Esquivé a las arañas y subí de nuevo las escaleras principales, hasta el dormitorio de Hartwood. Me atacó otra bestia alada pero, acostumbrado ya, acabé pronto con ella. En la mesilla encontré el diario de Hartwood, donde meditaba sobre las horribles pesadillas que padecía y sobre un demonio al que llamaba el Hombre Oscuro, que no dejaba de aparecer en sus sueños. Seguí el pasillo entrando en todas las habitaciones, donde localicé una jarra y una estatua muy pesada que de momento no cogí. Una de las salas estaba a oscuras, así que tuve que llenar la lámpara con combustible y encenderla.

El pasillo terminaba en un amplio corredor repleto de cuadros. Uno de ellos me produjo una rara sensación, así que lo tapé con uno de mis objetos. Al avanzar por la sala divisé al fondo el cuadro de un indio con aspecto amenazador. Por si acaso, le di un poco de su propia medicina. En la habitación del final hallé un libro falso y un viejo reloj, que ocultaba una llave y un pergamino. Este hablaba de un espectro llamado el Vagabundo Errante de las bibliotecas, al que sólo se le podía matar con el acero. Ya era lo último que me faltaba por encontrar. Por desgracia la incertidumbre duró poco porque nada más cruzar la puerta lateral del corredor y encender la lámpara me lo encontré encima de mí. Al parecer había llegado a la biblioteca.

LIBROS DE CONSULTA

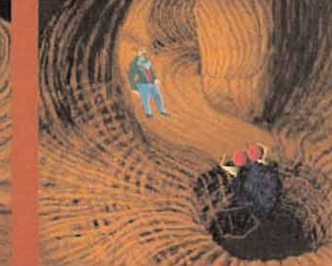
Dejé la lámpara en el suelo y comencé a correr entre las estanterías para despistarlo. En una de ellas vislumbré un extra-







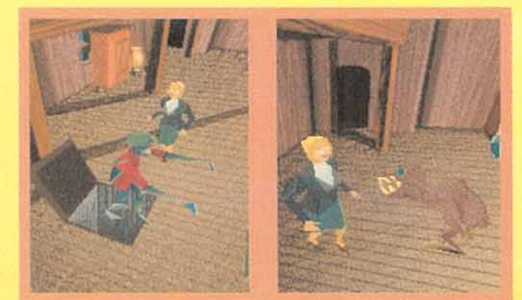






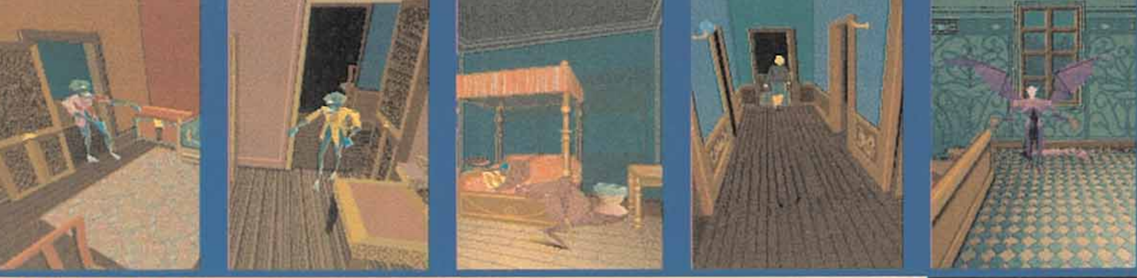


ENEMIGOS

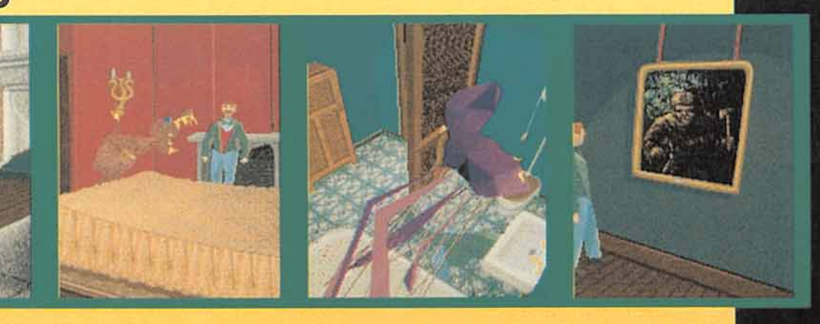


La "colección" de enemigos con que cuenta «Alone in the Dark» es realmente terrorífica. En cada rincón de Derceto nos espera una de estas criaturas, dispuesta a acabar con nuestras aspiraciones de escapar sanos y salvos de la casa. Hay que eliminarlas con sus propias armas...

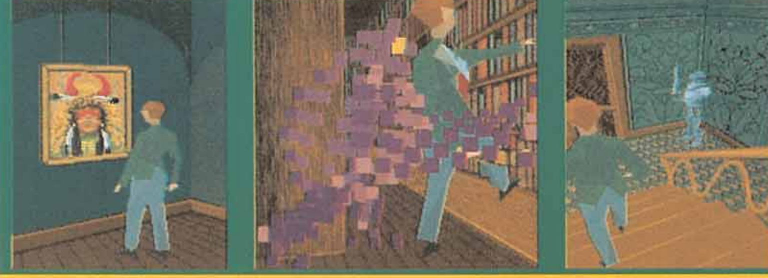
ÁTICO



SEGUNDO PISO



PRIMER PISO



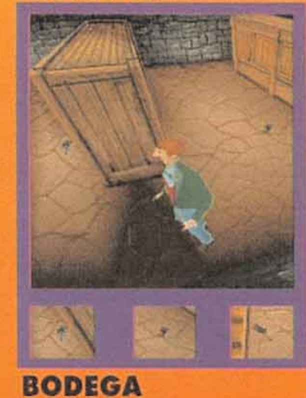
PRIMER PISO



PISO BAJO



PISO BAJO



BODEGA

Todo había acabado. El suelo dejó de temblar y todos los maleficios cesaron. Aún así, no dejé de correr hasta la puerta.

tarlo. En una de ellas vislumbré un extraño mecanismo en un hueco entre los libros. Introduje algo para llenar el hueco y la pared cedió para mostrar una habitación secreta. En su interior había un talismán y varios libros malditos que sólo me atreví a leer bajo la protección de la Estrella de Cinco Puntas que había en el suelo. Hablaban de sacrificios humanos y dagas maldecidas que mataban espíritus. Tres de ellas estaban en la estantería; con la más bonita acabé con el Vagabundo. Más calmado, estudié todos los libros que pude sacar de allí.

Uno de ellos narraba la historia de un tal Eliah Pickford, un rico maleducado que construyó Derceto, en honor a Astarte, la Diosa de la Fertilidad. Para su construcción contrató a cientos de esclavos que cavaron un gran hoyo para comunicar la mansión con una red catacumbas que discurrían por el lugar. También encontré otro especialmente interesante, que contaba las aventuras de los conquistadores españoles, con Cortés a la cabeza, y cómo quedaron paralizados de terror al contemplar los sacrificios humanos y ver cómo la estatua de la diosa Chalchihuitlicue cobraba vida y les increpaba por su osadía. Al final del libro había un pequeño dibujo de una estatua que había visto en algún sitio. La utilicé contra la armadura y me apropié de su espada. Más encorajinado fui a la carbonera a llenar la jarra con agua para acabar con los malos humos. Allí encontré un mechero y una nueva puerta que abrí con la llave del reloj. Estaba en el estudio de Hartwood, donde me llamó la atención un disco de música y un misterioso escudo al que le faltaba algo. También había un libro de relatos del Capitán Norton, del Ejército de la Unión, que contaba cómo él mismo mató de tres tiros a Eliah Pickford cuando intentó drogarle con un apestoso cigarro... Volví al pasillo principal y entré en una sala donde me esperaba un pirata-fantasma dando mandobles. Le disparé con el revolver pero las balas no le hacían nada, así que tuve que vencerle con su misma arma. Entré en el salón de baile, donde varias parejas esperaban que sonara la música..., eternamente. Fui a por el gramófono, puse el disco apropiado y empezaron a bailar. Intentando no tocarlas, cogí una enorme llave oxidada situada en el espejo de la chimenea y salí corriendo. Sin embargo no podía dejar de pensar en el escudo del estudio, hasta que me di cuenta de que tenía el objeto que faltaba. Lo coloqué en su sitio y ante mis sorprendidos ojos la cómoda se movió, apareciendo unas escaleras. El aire húmedo y el olor putrefacto me impedían pisar los escalones, pero sabía que era el único camino para salir de allí. Respiré hondo y bajé los podridos escalones, que me llevaron a un complejo de cavernas. El primer obstáculo era un puente medio derruido que no parecía muy seguro. Lo crucé corriendo mientras se iba de-



rrumbando detrás de mí. Ya no podía volverme atrás... Seguí avanzando hasta que un espantoso silbido y un hedor insoportable envolvieron la caverna. Me giré y descubrí horrorizado un enorme gusano de varias decenas de metros. Empezó a perseguirme mientras yo corría lo más rápido que podía. Aparté del medio a otra bestia peluda y conseguí despistar al gusano. Sin embargo a los pocos metros otra gigantesca babosa me cerraba el paso. Volví atrás y sorprendido me di cuenta que al despertar a los gusanos me habían dejado abiertas nuevas salidas. Por una de ellas llegué a una caverna más amplia con un estrecho camino de madera. Del agua pantanosa emergió una especie de monstruo del lago Ness en miniatura con muy malas intenciones. Seguí el estrecho sendero, y después de deshacerme de una araña gigante llegué a otra sala de piedra con varias columnas como único punto de apoyo para seguir. Abatí a un abejorro que no dejaba de molestar y salté de una plataforma a otra hasta que fui a parar a un laberinto de puentes suspendidos en el aire con varias calaveras y espadas esparcidas por el camino. De repente me acordé de la canción que había leído: "¡Una calavera!, a babor. ¡Un sable!, a estribor." Me costó adivinar qué dirección era babor y cual estribor, pero al final conseguí pasar el laberinto, llegando hasta un enorme cofre y una gran piedra que cerraba el camino. Abrí el cofre con la llave apropiada y hallé una gema y un libro donde descubrí que el capitán Pregzt y Eliah Pickford eran la misma persona, que había vivido más de 300 años. Ahora estaba esperando un cuerpo para poder reencarnarse y volver a sembrar el terror en el mundo. Esa era la razón por la cual Jeremy Hartwood se había suicidado, para no ser poseído por el demonio.

DIABÓLICO FINAL

Y allí estaba yo, a un paso de encontrarme con él. Empujé la roca y la oscuridad me envolvió. Encendí la lámpara y caí de rodillas desesperado. Un enorme laberinto de cavernas y catacumbas me esperaban. No recuerdo el tiempo que pasé recorriendo aquellos muros de piedra con el temor de que la lámpara se agotase y la oscuridad acabase conmigo. Solo sé que después de dar infinidad de vueltas llegué a una puerta con un agujero en el medio. Introduje uno de mis últimos objetos adquiridos y la puerta se abrió. Lo presentía, Pregzt me estaba esperando. El camino terminaba en una caverna descomunal con un gigantesco árbol de raíces podridas y nudosas que gobernaba el centro del lago. Allí estaba él, paralizado en el tronco del árbol pero con el suficiente poder para destruirme. Empezó a disparar bolas de fuego, mientras los monstruos del lago intentaban despedazarme.

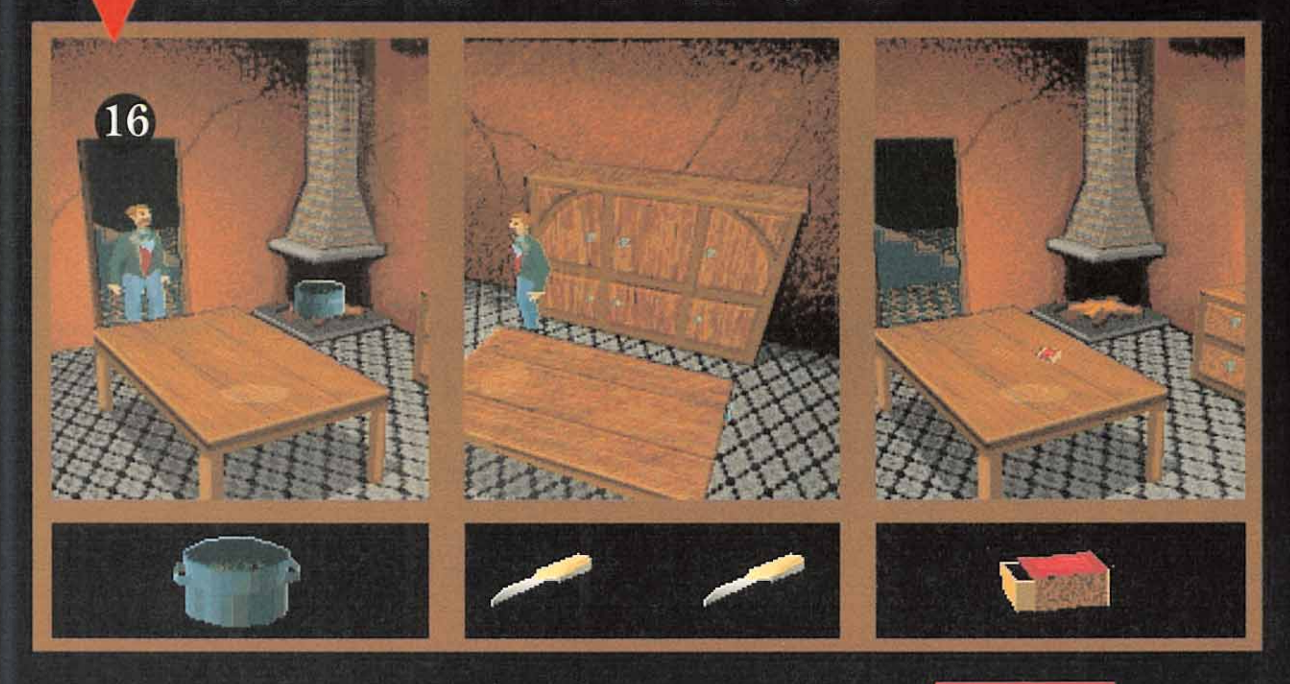
El terror que me dominaba era tal que, guiado por una locura infinita, me lancé al lago, liquidé a todos los monstruos que me atacaban y me acerqué a la base del árbol. Una mesa de sacrificios cubierta de sangre coagulada parecía estar esperando mi cuerpo muerto. En el centro había un hueco donde coloqué el talismán sagrado. El demonio dejó de disparar.

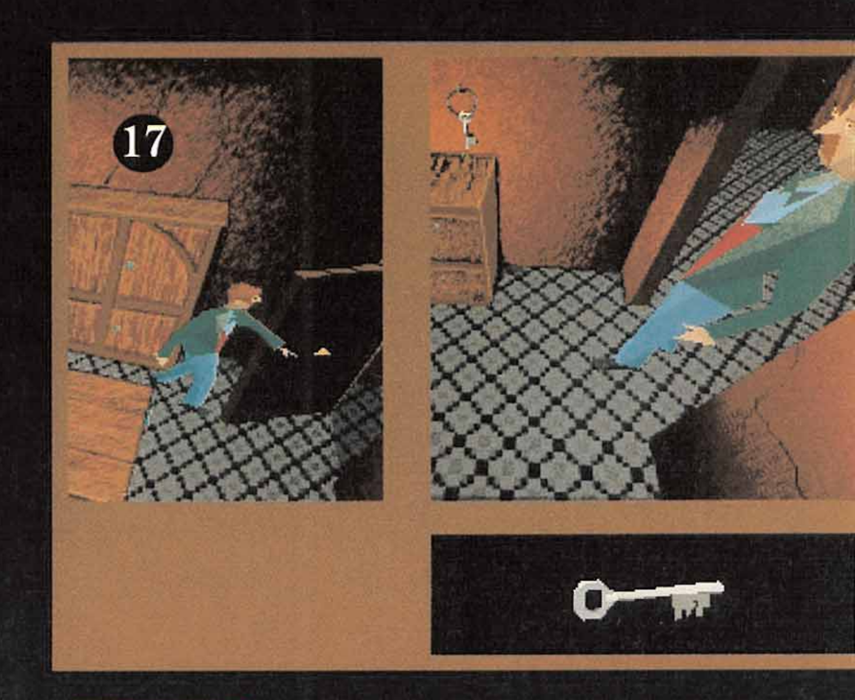
La munición se me estaba acabando, y los monstruos no dejaban de atacarme, así que encendí la lámpara que se había apagado con el agua y se la lancé al árbol. Este se incendió y un horripilante grito inundó la caverna, que empezó a derrumbarse. Tuve el tiempo suficiente para coger una ganzúa que había en la mesa y salir por una puerta lateral. Volví al laberinto, abrí otra puerta con la ganzúa y salí de nuevo al camino de madera. Así llegué hasta una pequeña puerta que me llevó a la bodega de la casa.

Todo había acabado. El suelo dejó de temblar y todos los maleficios desaparecieron. Aún así no dejé de correr hasta que crucé la puerta principal. EL sol había salido y los pájaros cantaban de nuevo. Al final del jardín me esperaba el coche de Gloria. Me subí enseguida y salimos rápidamente del lugar. Nunca pensé que podría conseguirlo. A propósito, ¿qué le habrá pasado al chófer? Parece más escuálido y demacrado...

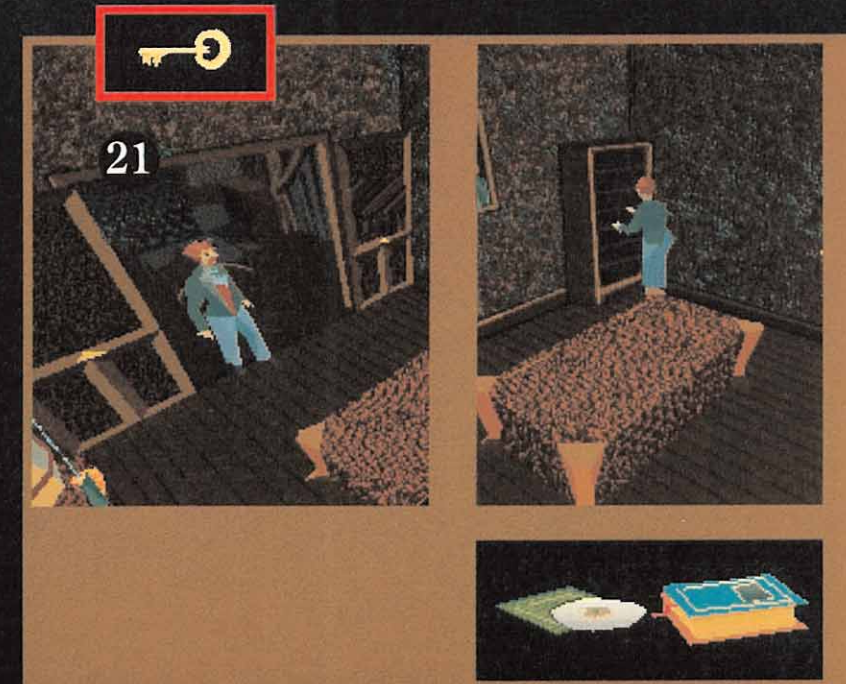
J. A. P.

PISO BAJO





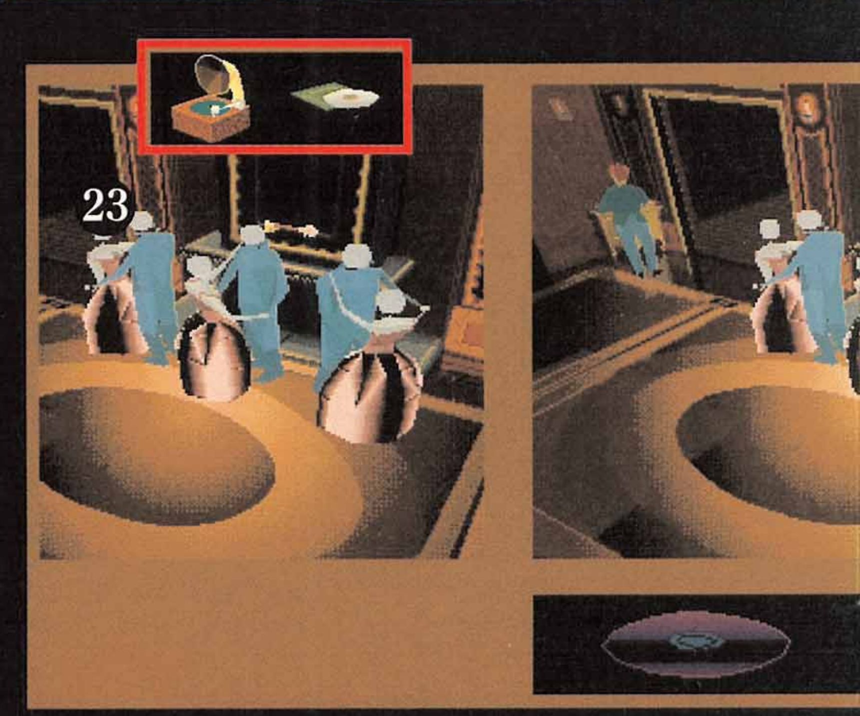




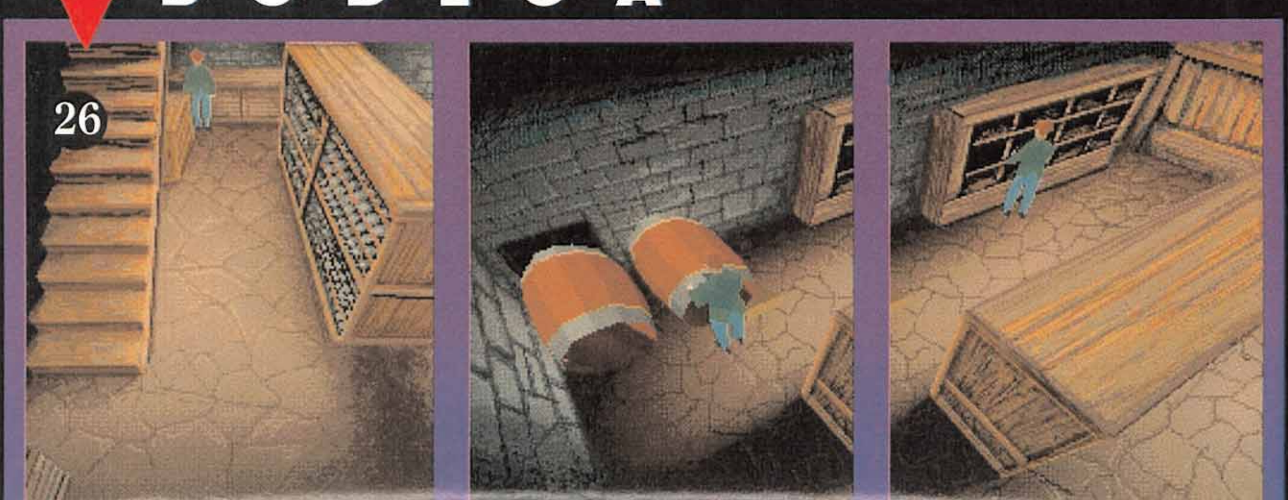


En uno de los libros leí que un tal Eliah Pickford, un antipático millonario, construyó Derceto en honor a Astarte, la diosa de la Fertilidad.

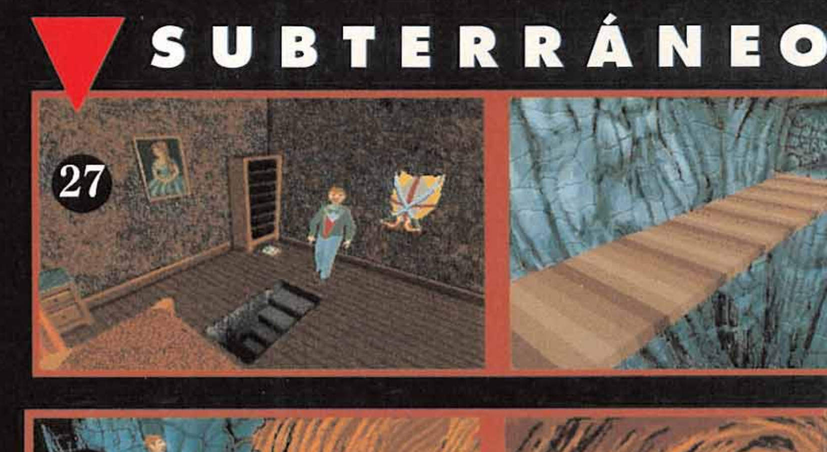
Del agua pantanosa emergió una especie de monstruo del lago Ness en miniatura, con muy malas intenciones.



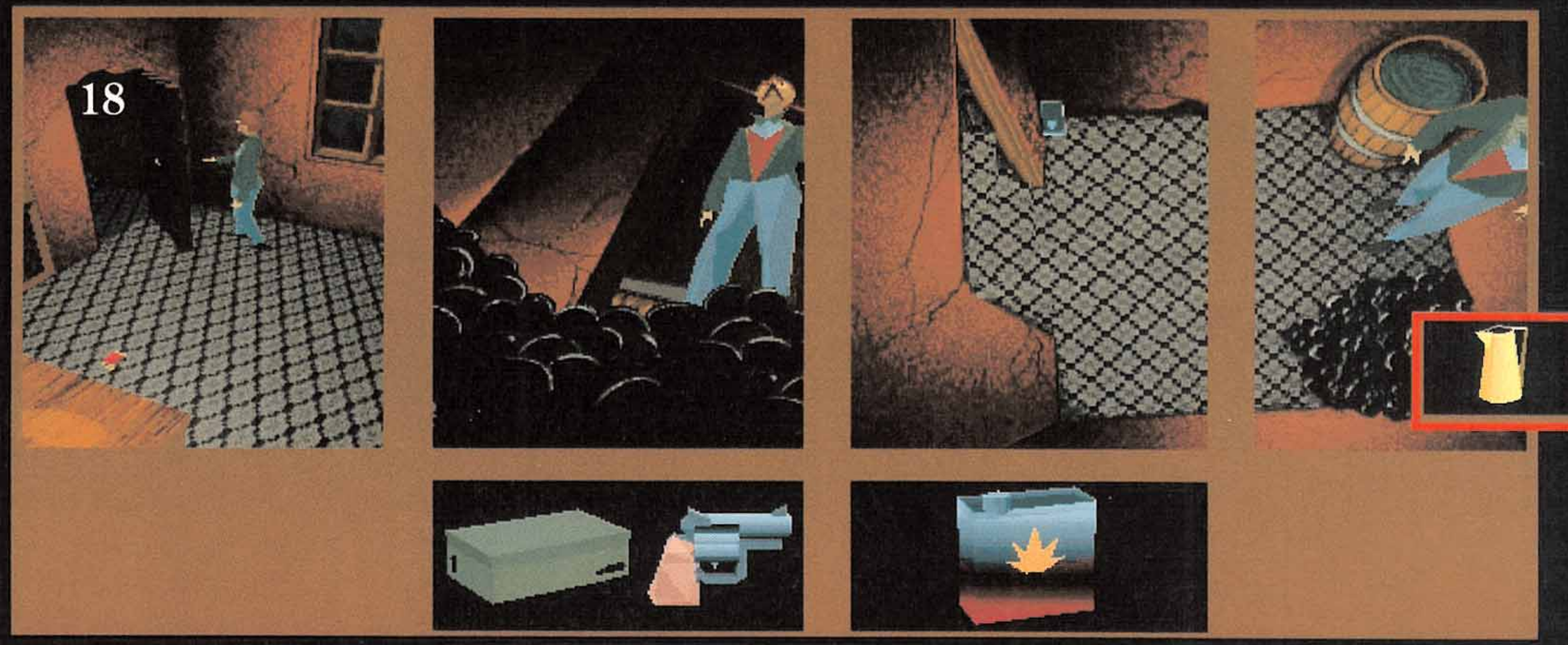
BODEGA

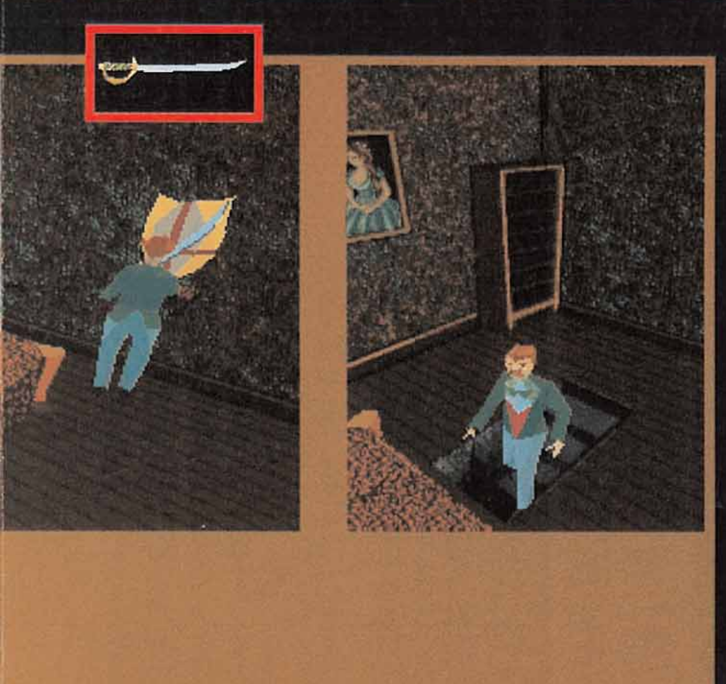


SUBTERRÁNEO

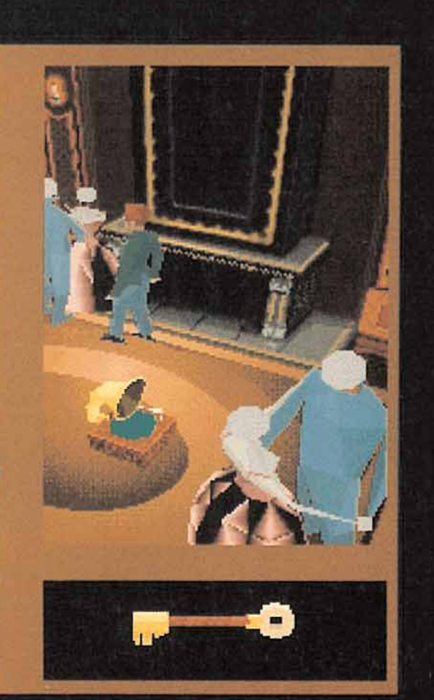


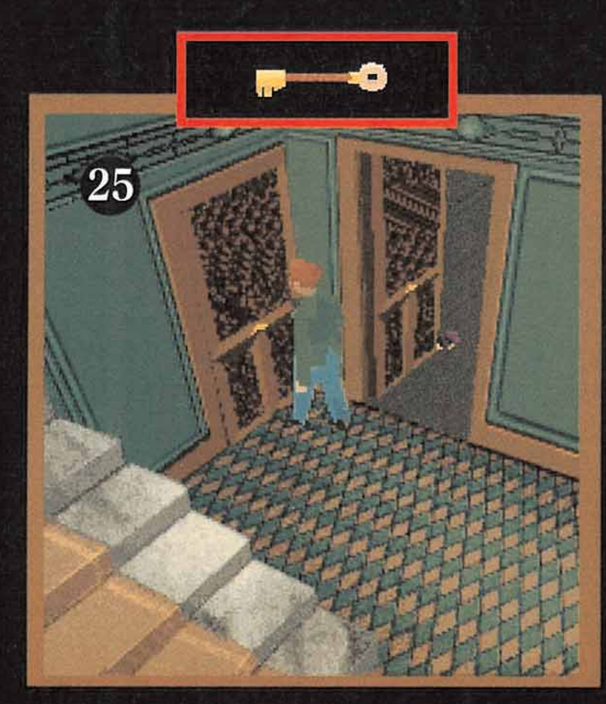


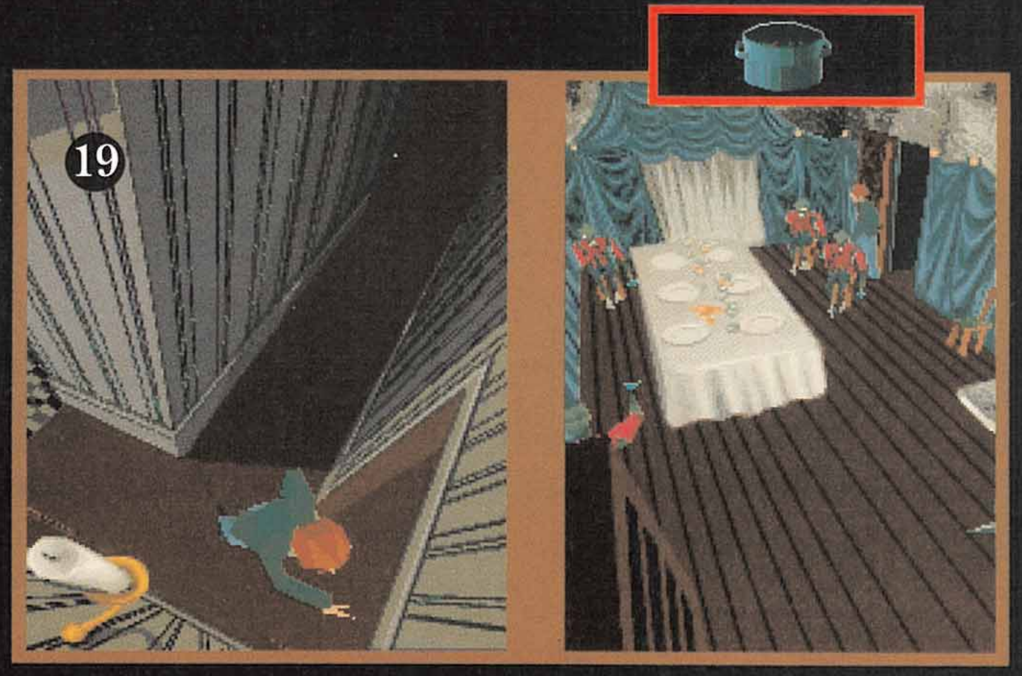








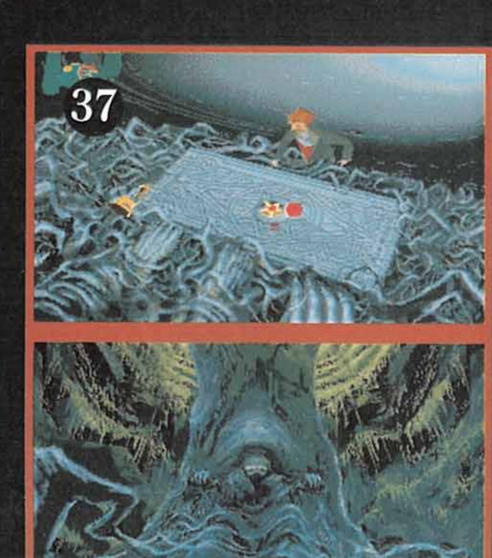


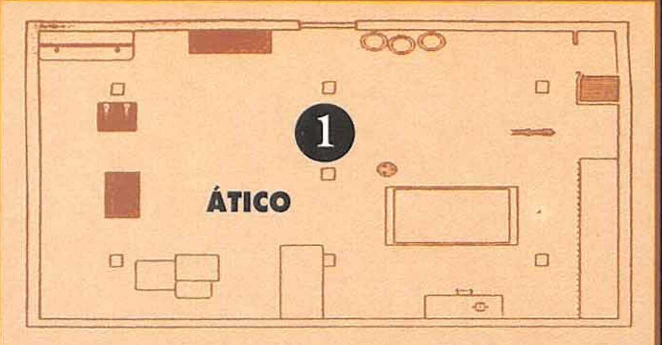


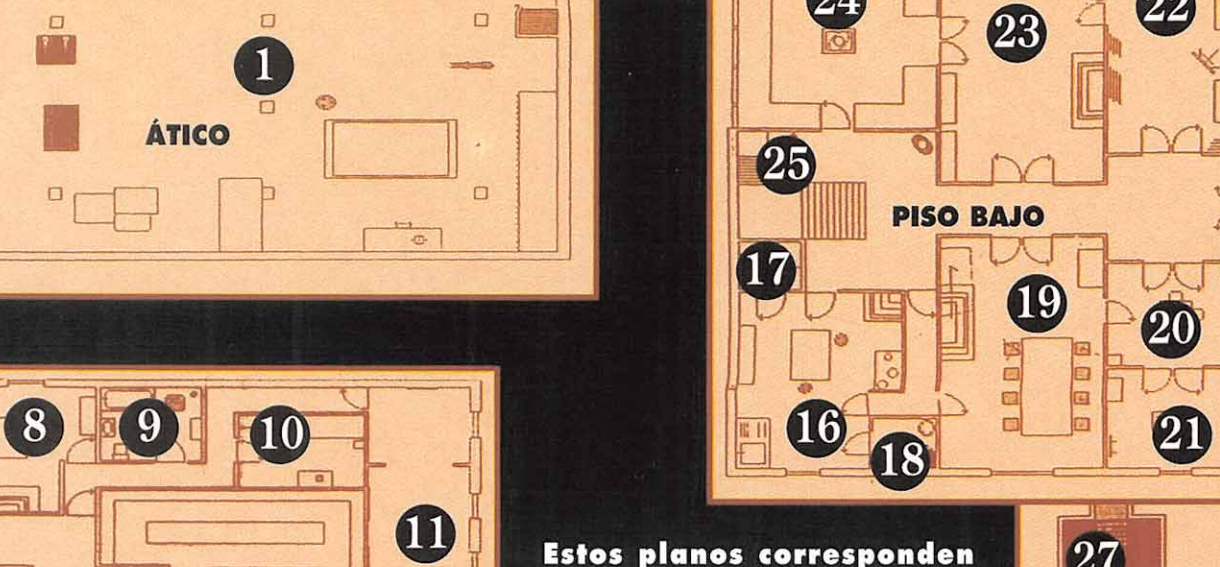
S

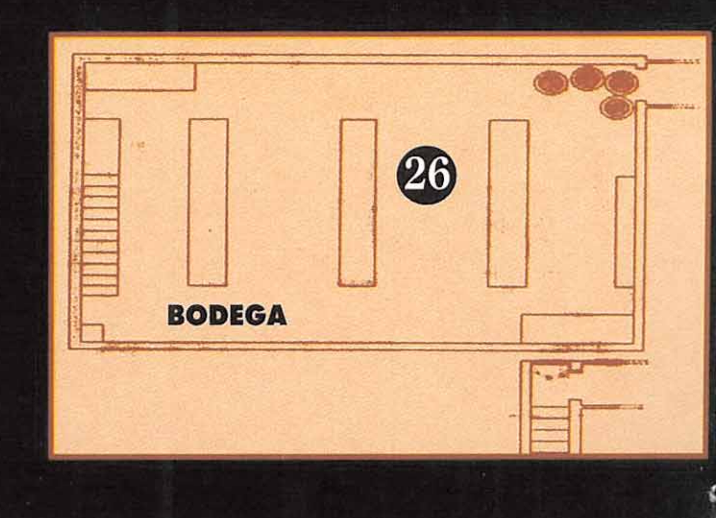


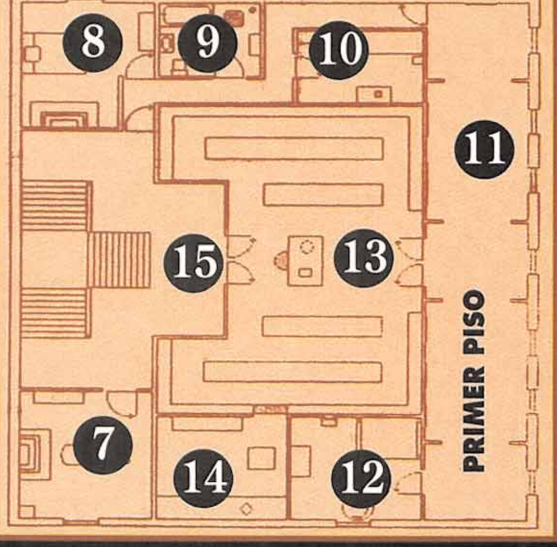
La munición se me estaba acabando y los monstruos no dejaban de atacarme, así que encendí la lámpara y se la lancé al árbol.



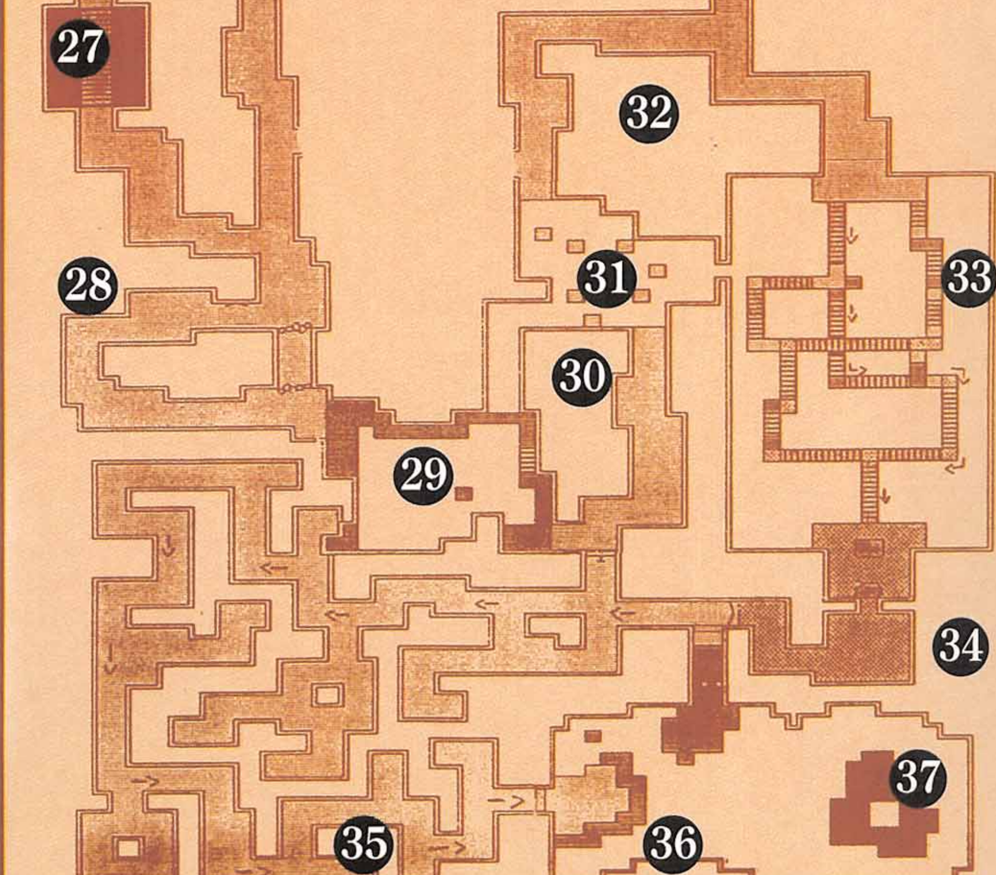




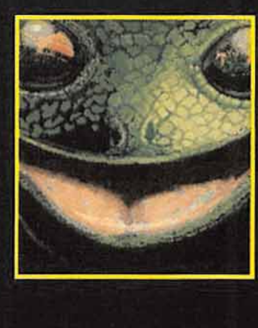




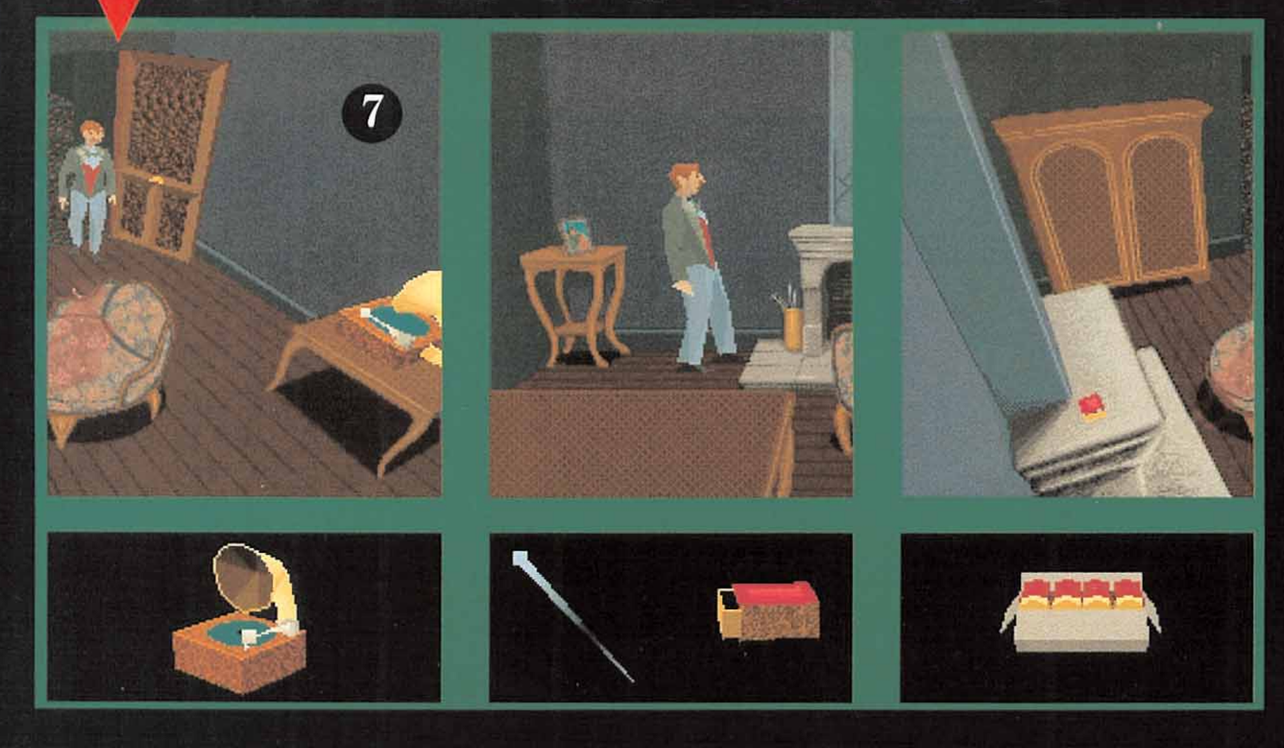
Estos planos corresponden con la estructura arquitectónica de Derceto. A su vez, cada número corresponde con las pantallas que os mostramos a lo largo de este desplegable.
Cada situación tiene sus propias armas y herramientas, que os señalamos debajo de cada pantalla. Encima de las mismas hemos puesto las que debéis utilizar en cada caso.

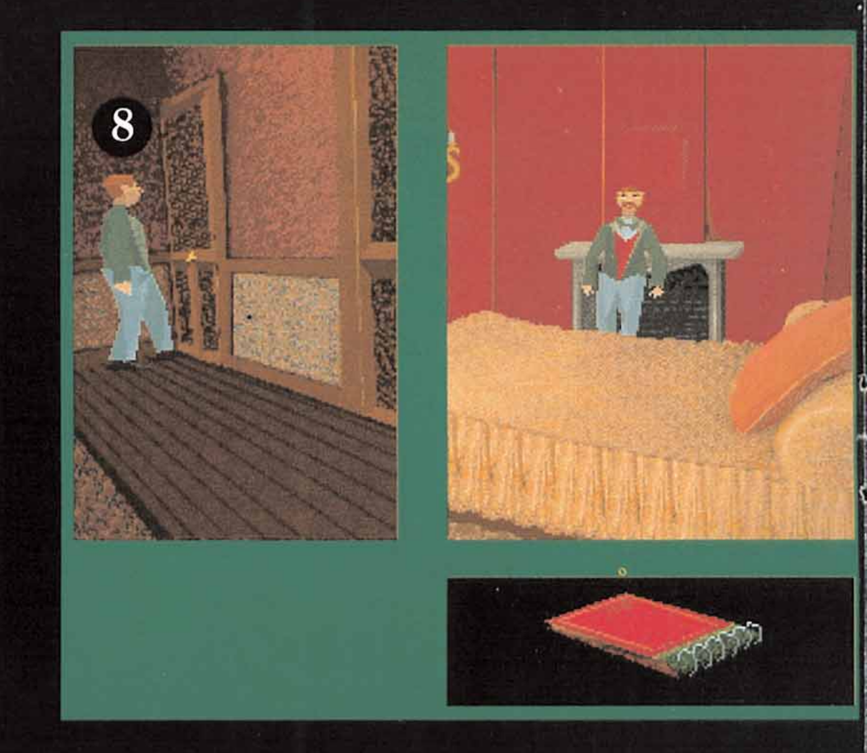


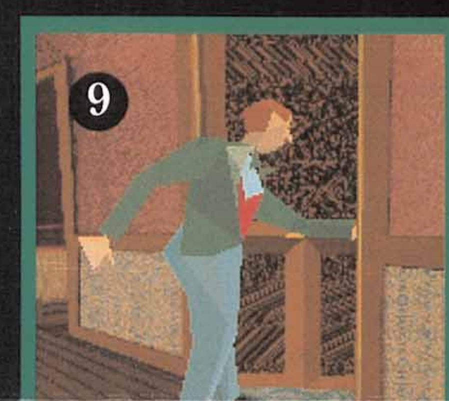


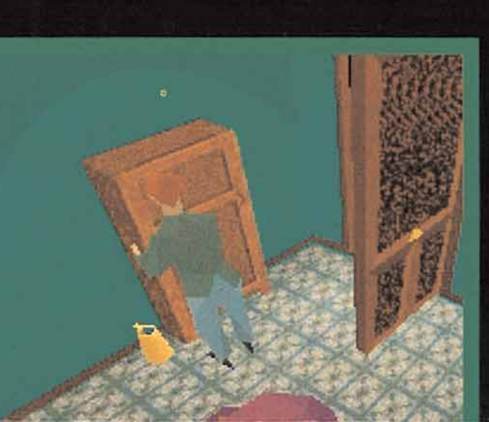


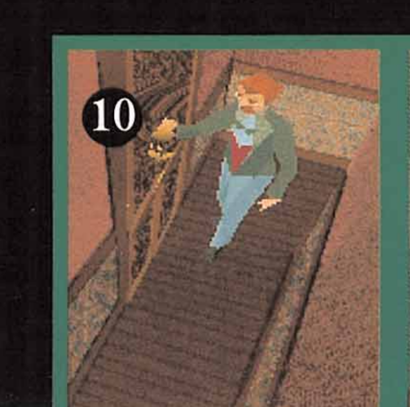
PRIMER PISO









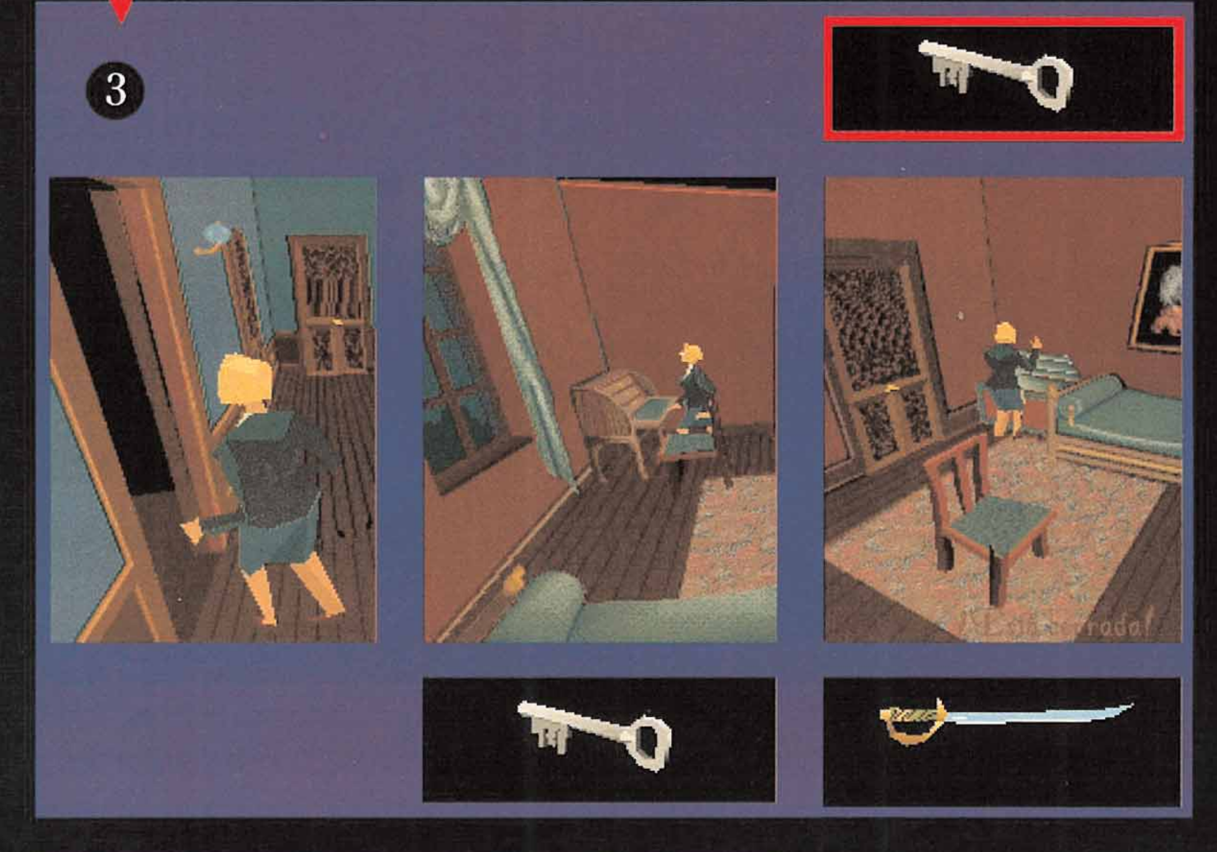


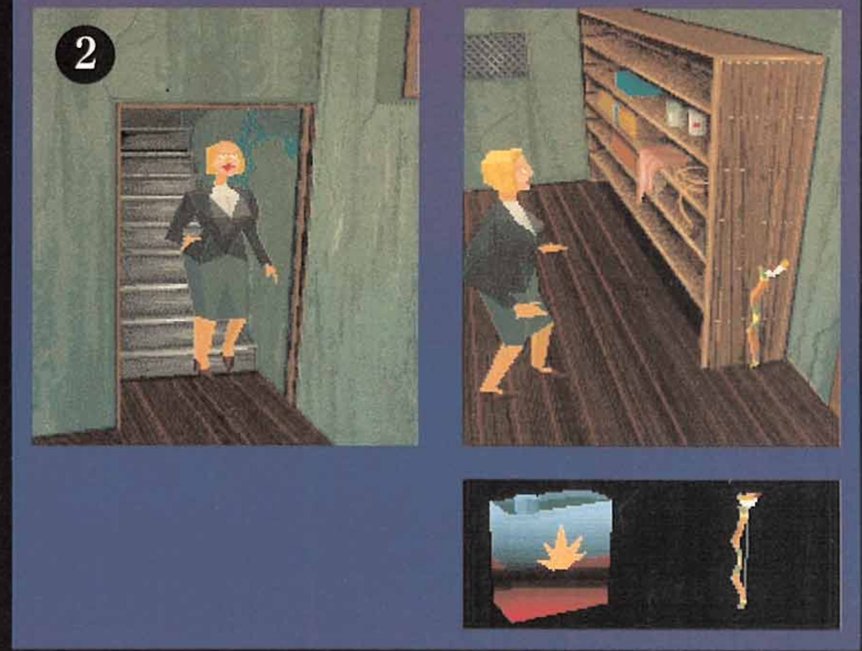


ÁTICO



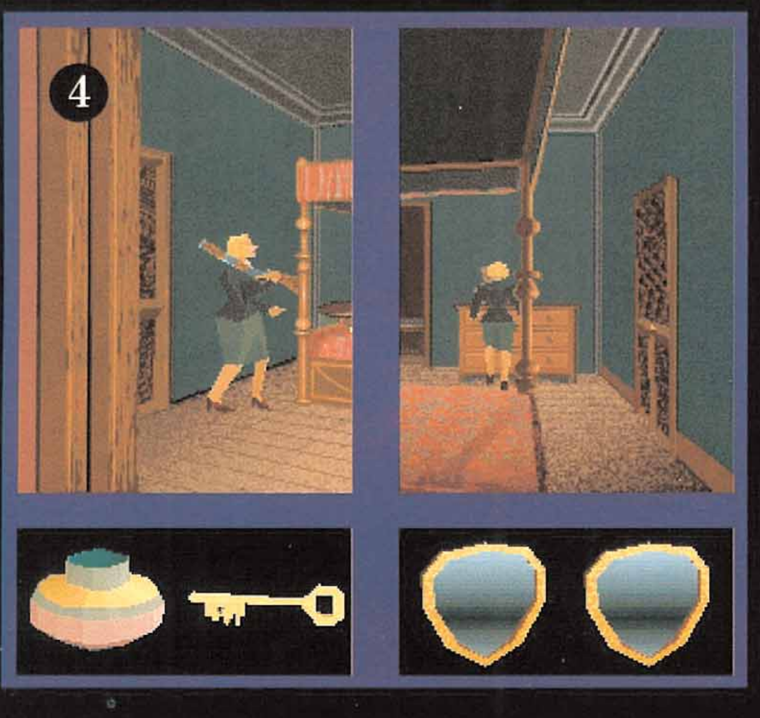
SEGUNDO PISO

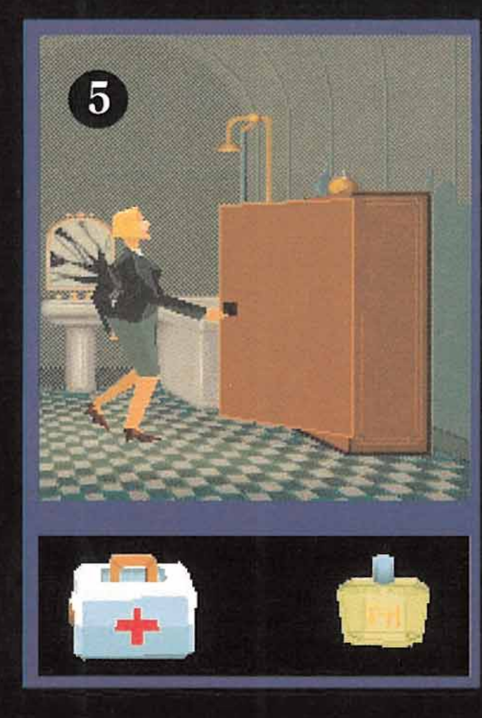


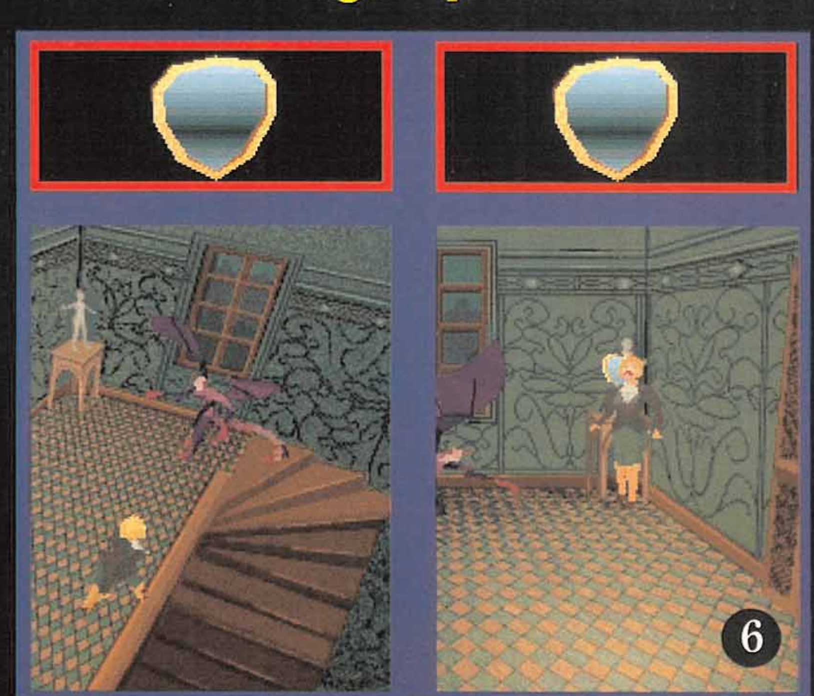




Derceto. Extraña manera de llamar a una casa. Casi nadie pone nombre al lugar que habita...

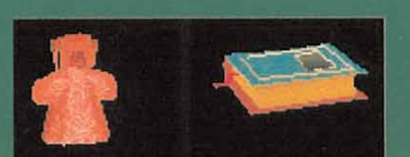




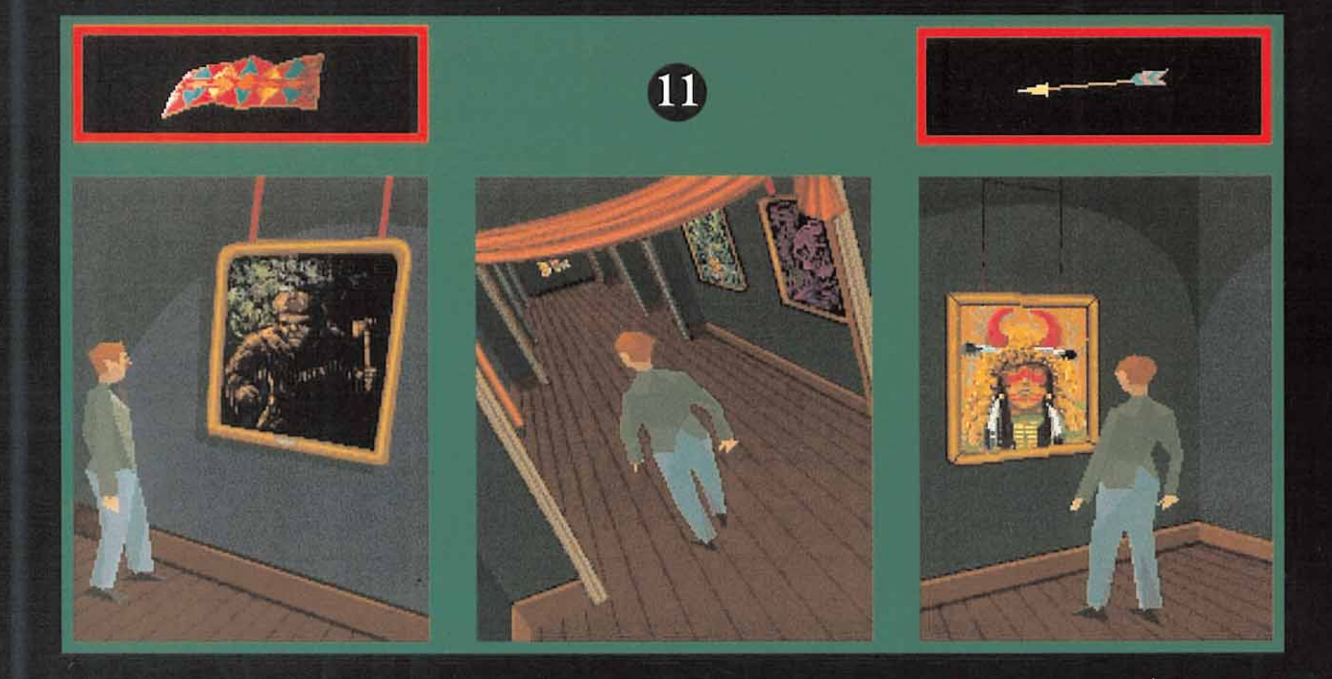




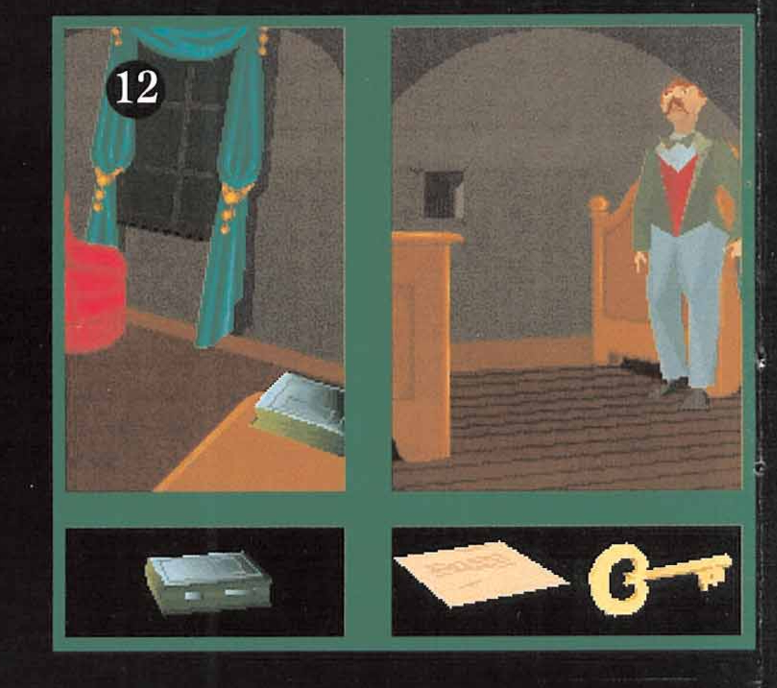








11

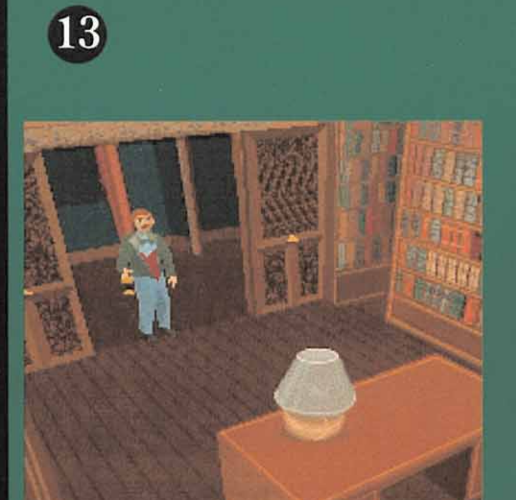


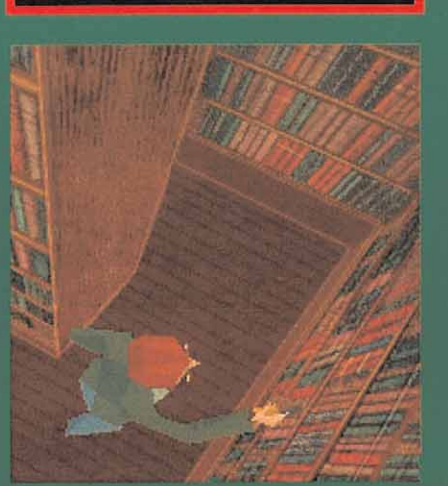
12

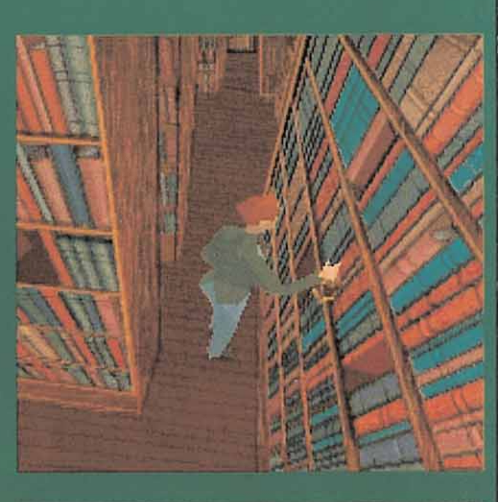
Avancé por un jardín descuidado y me encaminé a la puerta. Mientras me acercaba, me pareció ver una luz que se encendía y apagaba en el desván.

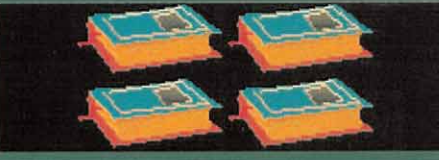
El reflejo del sol me tranquilizó y no me di cuenta que el cielo estaba nublado...

13

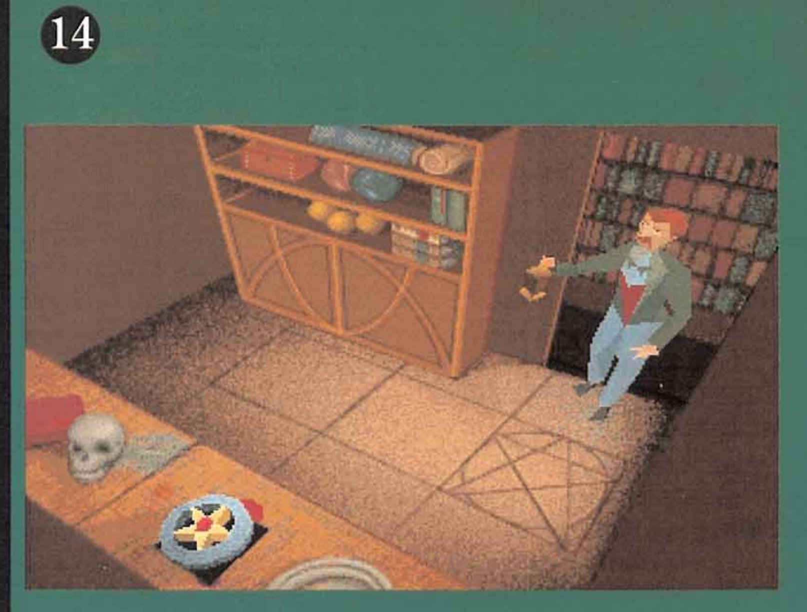


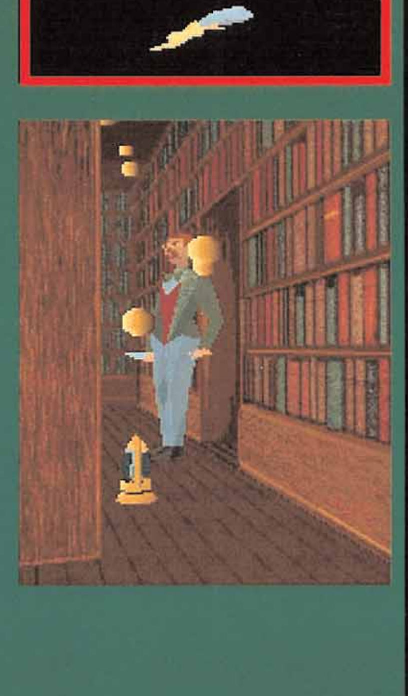




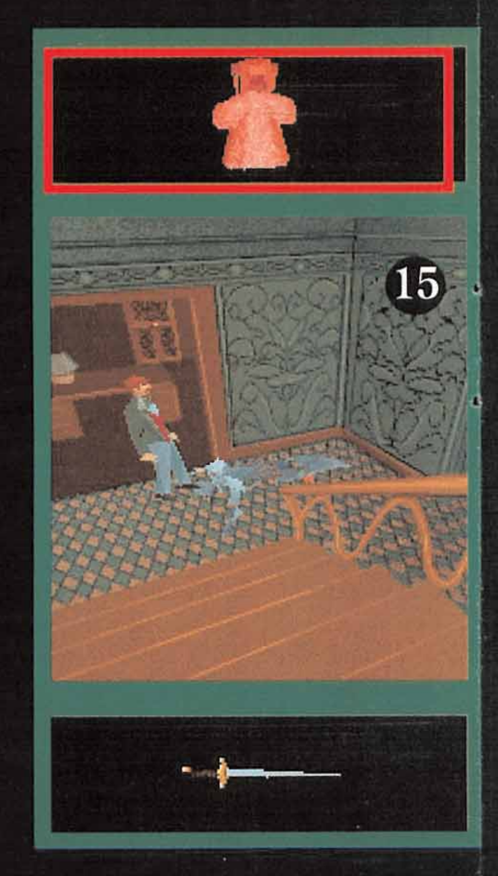


14





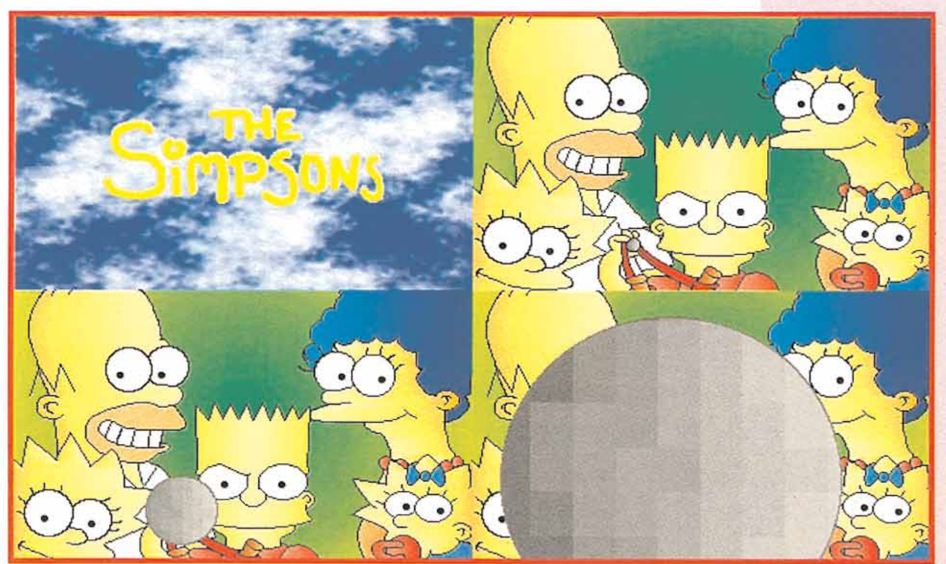
Al abrir la puerta, un zombie me atacó. Logré reducirle a base de patadas y puñetazos, y se desintegró en una nube de pestilente hedor.



15



Se encuentra en plena fase de producción, una película que con total seguridad va a hacer las delicias de todos los consoleros de pro, y de todos los aficionados a los videojuegos en general.
Se trata de un proyecto en el que se va a llevar a la pantalla, ni más ni menos que a Mario, el orondo y carismático fontanero, mascota de Nintendo. La Warner Bros., es la compañía cinematográfica que se ha atrevido a acometer un proyecto tan original que, con toda probabilidad, será de lo más rentable, habida cuenta de lo conocido que es Mario en el mundo entero.
La citada película de Warner tiene en su responsable de producción a Roland Joffe («La misión», «La ciudad de la alegría»,...), y su protagonista absoluto no podía ser otro que Bob Hoskins, al que seguramente recordaréis por su excelente papel en el divertido film de Robert Zemeckis «¿Quién engañó a Roger Rabbit?». Desde luego, el estupendo Hoskins da el papel completamente, ya que es casi tan orondo y simpaticón como nuestro amigo Mario. Sin embargo, alguna que otra duda asalta nuestra mente... ¿interpretará el perro Pippin a Yoshi?, ¿protagonizará Saddam Hussein el papel del malvado Koopa?, ¿se habrán olvidado de Luigi y de la princesa?, y, sobre todo, ¿cuando se estrenará? Ansiosos estamos ya por ver las primeras imágenes.



BART ATACA DE NUEVO

¡Atención!, el peligroso retoño de los Simpson, Bart para más señas, anda suelto haciendo de las suyas. La prueba nos la ha remitido desde Madrid, uno de nuestro lectores, Sergio Cabrera Jiménez. Sin embargo, parece que esta vez sus progenitores no están dispuestos a que su "simpático" hijo les meta de nuevo en un lío y le vigilan muy de cerca, pero no os fiéis, observad que el muy pillastre tiene entre sus manos un tirachinas con el que está dispuesto a rompernos la pantalla del monitor.

Este aviso debéis agradecérselo a nuestro amigo Sergio, que ha realizado una animación muy maja en la que ha incluido hasta la sintonía original que acompaña a la serie de televisión, mientras por lo bajo se oye a Bart rezongar: "Se ríen de mí, no conmigo. Se ríen de mí, no conmigo...". Tranquilo Bart, que tampoco es para tanto, y si no fueras tan gamberrete no te castigarían tan a menudo, ¡so liante!

LOS MANDAMIENTOS DEL VIDEOADICTO

Como cada vez son más las personas adictas a los videojuegos, y en contestación a las últimas acusaciones que se vierten hacia este tipo de personas, entre las que nosotros, por supuesto nos incluimos, Roberto Sánchez, de Salamanca nos informa que el presidente de la Aguasa (Agrupación de adictos al software) ha afirmado, en la pasada edición del ECTS, para poner punto final a los malentendidos y no dar pie a ningún tipo de duda, que un video-adicto empedernido:
Nunca usa cargadores, sólo se orienta más comodamente.
No destroza el teclado, lo adapta a sus puños.
No tira el Joystick al suelo, estudia la gravedad.
No insulta al programador de un juego, le recuerda lo que es.
No se vicia, le gusta jugar 23 horas y lo controla.
No se gasta todo su dinero en revistas del sector, invierte en papel reciclable.
No mira las soluciones de los juegos, las consulta y compara progresos.
No está loco, es..."normal".

¿Cómo es posible que todavía no exista para alguna consola un cartucho protagonizado por algún héroe de comic típicamente español como ha ocurrido en el campo de los ordenadores?

¿Por qué hemos tenido que esperar hasta febrero para poder adquirir un Amiga 1200 en nuestro país cuando en otros países de Europa hace un tiempo que se comercializa?

¿Cuándo se decidirá alguna compañía discográfica a lanzar un videoclip en formato CD-Rom para poder apreciar la música desde la óptica diferente que un ordenador puede dar?

¿Qué ocurrirá con los nuevos proyectos de Atari, como el Falcon 0.30 o la consola en desarrollo, ahora que su delegación en España ha cerrado sus puertas?

NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

HUMOR por Ventura & Nieto



FORMIDABLE... *que a pesar del empeño de algunos sectores reaccionarios de nuestra sociedad, los videojuegos hayan sido durante las pasadas navidades el regalo más demandado por niños y jóvenes en nuestro país y por tanto el más vendido. ¿Cuándo querrán entender que los tiempos han cambiado y que, aunque ellos no lo hagan, nosotros sí estamos dispuestos a disfrutar de las ventajas que pone al alcance de todos la tecnología?*

LAMENTABLE... *la campaña de desacreditación de los videojuegos puesta en marcha por algunos medios de comunicación "serios", que, demostrando su absoluto desconocimiento del tema, han malinterpretado y difundido noticias alarmistas sobre casos puntuales y extremos, que poco tienen que ver con el usuario normal de videojuegos, alertando a los padres, sin fundamento, de supuestos peligros que estos pueden provocar.*



Por fin llegó el momento, aquí está la segunda entrega de lo que pretende ser el primer Anuario del Software. Una vez más, damos la bienvenida a los nostálgicos dispuestos a rememorar tiempos pasados y a los coleccionistas empedernidos que buscan programas que no pueden faltar en cualquier colección que se precie. También saludamos a quien se introduce ahora en este mundo, y que no está dispuestos a quedarse fuera de juego cada vez que el amiguito de turno se pone a decir aquello de: "Ah, cuando yo tenía un Spectrum...". Todo el mundo será complacido.



1985: de sorpresa en sorpresa

En la introducción nos quedamos en las Navidades del 84 donde los ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX se vendieron como rosquillas uniéndoseles el nuevo ZX Spectrum +, una nueva versión del anterior modelo pero con un teclado mejor y unos engañosos 64 K -48 K en realidad-. También se comercializó el QL, el ordenador profesional de Sinclair, que fracasó por no llevar unidad de disco.

Los programas han empezado a evolucionar, Ultimate y Ocean han marcado el camino a seguir, e incluso en España hay casas de software. Las distribuidoras se multiplican, las bases están asentadas, pero todo está por hacer y el universo puesto a disposición de los programadores parece no tener límites. Cada programa es mejor que el anterior, con nuevas técnicas, tipos de juegos, avances... Y esto va a continuar durante bastante tiempo.

El año empieza movidito. Llega a España una avalancha de novedades que llevan funcionando algún tiempo en Inglaterra pero que, con las fiestas navideñas, se presentan todas a la vez.

Así, destacan los clásicos «Manic Miner» y su continuación «Jet Set Willy» de Software Projects, dos arcades de gráficos diminutos que volvieron loca a media Europa por su extrema dificultad. Ellos son la base de todos los programas de plataformas.

Tampoco hay que olvidarse de «Ant Attack», el primer intento serio de hacer un programa en 3 dimensiones, con gráficos bastante geométricos y repetitivos.

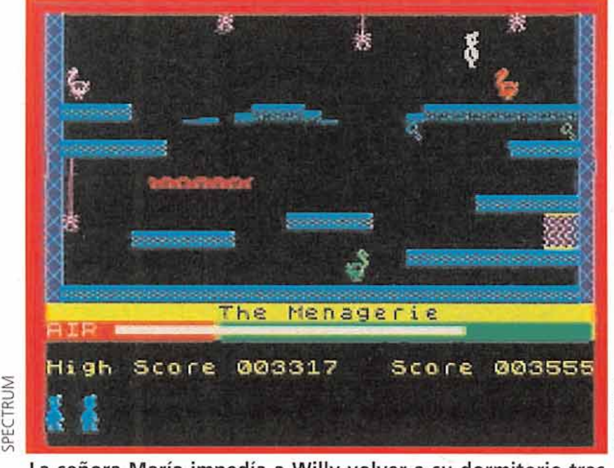
1985 es un año crucial para el software de entretenimiento. En él se sientan las bases de lo que será esta gran industria.



El «Ant Attack» fue el primer juego tridimensional de la historia. Su programador entró en el palmarés de los grandes.



El intento de Sabreman para evitar una maldición fue un tremendo éxito. «Knight Lore» era el nombre del juego.



La señora María impedía a Willy volver a su dormitorio tras una noche de juerga. La aventura era «Jet Set Willy».



«La Pulga» fue el primer juego español en hacerse internacional. La verdad es que no le han seguido muchos más...

Por su parte, Dinamic lanza «Babaliba», continuación de «Saimazoom» y ambientado en Oriente Medio, en la línea del anterior sólo que más variado gráficamente.

Pero no todo lo que se hace en España es de Dinamic. De forma individual se publican «La Pulga» y «Fred», que tuvieron más éxito en el exterior que aquí.

Y sin tiempo para respirar, llega la revolución. Otra vez Ultimate se pone en cabeza con «Knight Lore», el primer programa real en 3D que permite una libertad total de movimientos y acciones.

La nueva técnica es bautizada con el nombre de "filmation". Puedes recoger objetos y hacer cualquier cosa con ellos, moverlos, apilarlos, subir encima... El argumento también es muy original, un hombre lobo debe encontrar la pócima para liberarse de tan molesta pesadilla.

Pero ahí no queda la cosa, a las pocas semanas Ultimate se destapa con la culminación de este género, «Alien 8», usando las mismas técnicas mejoradas, pero esta vez en el espacio. Inspirado en la famosa película del mismo nombre. Con estos títulos la compañía británica alcanzó su cenit.

Mientras tanto, la informática se extiende. El 25 de febrero Radio Valladolid Cadena SER realiza la primera transmisión de programas en España. Un pequeño fichero de iniciación al BASIC se envió por radio, de forma que con un cassette se podía grabar y cargarlo en el ordenador. Otro abanico de posibilidades se abría aunque, posteriormente, no se exploró.

MÁS PROGRAMAS, MÁS CLÁSICOS

Las novedades siguen llegando. «Spy Hunter» de U.S. Gold, lo mejor de coches hasta el momento; «Monty Mole: Wanted» de Gremlin, el inicio de una famosa saga; «Skool Daze» de Microsphere, la rebelión en las aulas; «Rocky» de Dinamic; y cuatro clásicos que pasarán a la historia por muchas razones.

«Gremlins» de Adventure International, primer programa traducido íntegramente al castellano y primera aventura conversacional que alcanzó éxito en España. Anteriormente sólo se conocía «El Hobbit», pero en el idioma de Shakespeare.

También destacó «Deus Ex Machina» de Automata, un originalísimo experimento donde debías dirigir una persona a lo largo de su vida y que, por primera vez, define lo que tan de moda está en la actualidad, el Multimedia, es decir, la combinación de imágenes y sonido ambiental por ordenador. Sólo que lo que ahora se consigue con tarjetas de sonido aquí es una cinta de música que podías escuchar mientras jugabas. Eso sí, cuando se acababa, a rebobinar y empezar de nuevo. No hay comparación con las bandas sonoras actuales que se adaptan automáticamente a la acción pero el paso se había dado.

El siguiente en la lista es «Everyone´s a Wally» de Mikrogen, la continuación de «Pyjamarama» y la base de inspiración de las actuales aventuras gráficas. La novedad estaba en que podías manejar a cinco personajes diferentes y recoger y utilizar objetos en el sitio adecuado para poder ir avanzando. El programa fue un auténtico bombazo y marcó el inicio de la fama para Mikrogen.

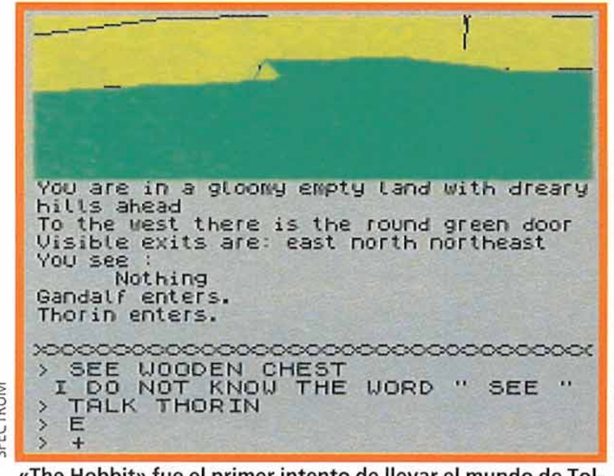
En España, Dinamic nos sorprende con uno de los mejores programas de todos los tiempos: «Abu Simbel Profanation», el fin de la saga iniciada con «Saimazoom» y la consagración de la compañía española. El juego nos transportaba al templo de Abu Simbel donde debíamos encontrar el misterio de la maldición de las pirámides. Se convirtió en un clásico por muchos motivos: gráficos estupendos y de gran colorido,

movimientos muy logrados, concepción técnica asombrosa, sistema de carga revolucionario, sofisticado desarrollo y dificultad insuperable. Incluso con una recompensa monetaria para el primero en acabarlo. Con él, Dinamic se sitúa a la altura de las compañías británicas y marca las directrices a seguir por la compañía: gráficos fantásticos y dificultad endiablada.

También ve la luz una recopilación de programas, el «Soft AID», primer intento informático por ayudar al Tercer Mundo. Por desgracia, como en todas las posteriores recopilaciones, la baja calidad de los programas dejaron el proyecto en poco más que una buena intención.

Mientras esto ocurre, ante la sorpresa general, Sinclair Research cambia de dueño. Sir Clive vende las acciones a Robert Maxwell, uno de los editores más importantes del momento, y se dedica a sus dos nuevos proyectos, la TV en miniatura y el coche eléctrico, proyectos que fueron un fracaso y que le llevaron a desaparecer del panorama informático.

Pero las novedades continúan. «Dambuster» de U. S. Gold, el primer simulador de vuelo con éxito; «West Bank», conversión de las máquinas recreativas de Dinamic; «Mapsgame», el único intento de Erbe de hacer un programa educativo -de geografía- pero lo suficientemente divertido como para atraer a todo el mundo; y «Nightshade», lo último de Ultimate, utilizando una nueva técnica, "filmation 2", también en 3D pero, ahora, según avanzas se mueve el escenario y no el personaje.



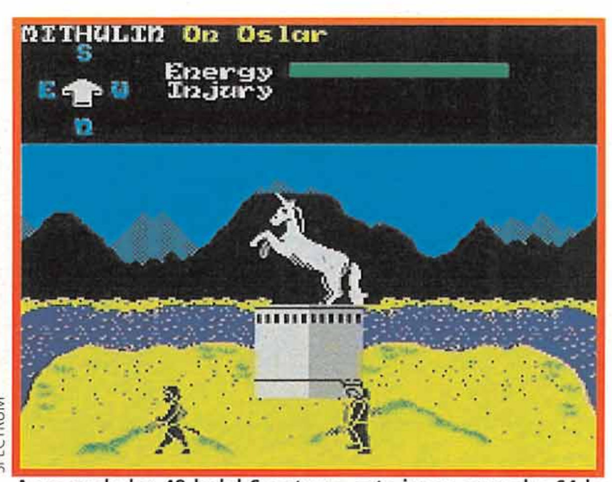
«The Hobbit» fue el primer intento de llevar el mundo de Tolkien a las pantallas de ordenador. Era un buen juego.



Dinamic prometió un premio a quien fuera capaz de descubrir la frase que indicaba el final del «Profanation».



Las conversiones de máquina recreativas comenzaban a dar la vara, una de las pioneras fue la del «Spy Hunter».



A pesar de los 48 k del Spectrum, este juego ocupaba 64 k. «Shadow of the Unicorn» venía acompañado de un cartucho.

LLEGÓ EL BOMBAZO

La noticia del año salta en octubre en la feria SONIMAG 85. Sinclair Research, en colaboración con Investrónica, comercializa en España, en exclusiva mundial, el Spectrum 128 K. Destacan los 128 K de memoria y un teclado numérico opcional.

Causó un gran revuelo en Gran Bretaña ya que consideraban una traición que Sinclair comercializase un nuevo ordenador en un país donde apenas existían unas pocas casas de software. Sin embargo, lo que más les dolía es que iban a tener que esperar unos cuantos meses para tenerlo en su país.

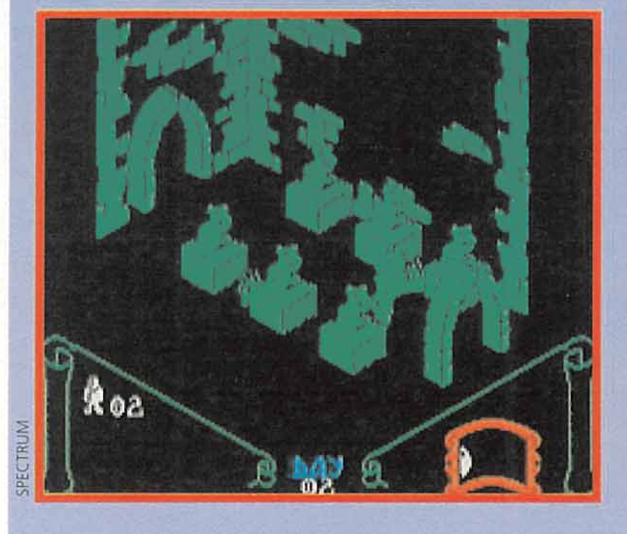
Llegamos a las Navidades, fecha de lanzamiento de otros clásicos como «Sploding Fist» de Melbourne House, un juego de karate con los mejores movimientos vistos hasta el momento; «Fairlight», de The Edge, programa sueco en la línea de «Knight Lore»; y «Shadow of the Unicorn», de Mikrogen, una maravilla que incorporaba un aparatito para conectarlo al slot de expansión y que permitía aumentar la memoria del ordenador a 64 K. El resultado, un universo en la línea de «El Señor de los Anillos» con más de diez personajes a los que controlar y cerca de 6000 pantallas. Su gran handicap, el precio, doble de lo normal que supuso su fracaso.

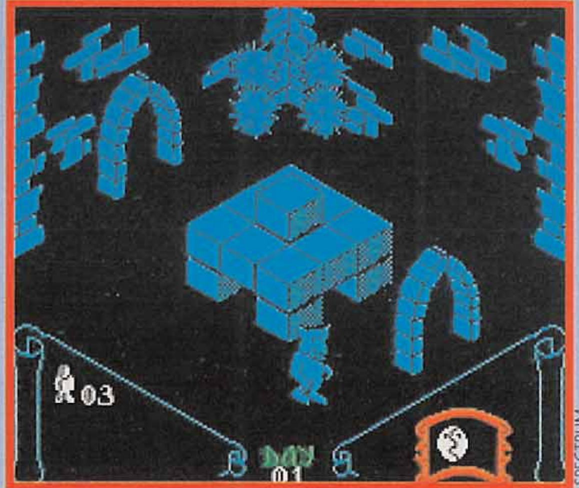
Así terminamos un año bastante movidito, con programas cada vez más elaborados y complejos, muchos de ellos auténticas obras de arte de la programación.

Bueno, pues el 1986 nos espera y seguro que promete ser mucho más interesante que el anterior. Pero para eso tendréis que esperar al mes que viene.

J. A. P.

LA SUPER ESTRELLA DEL AÑO





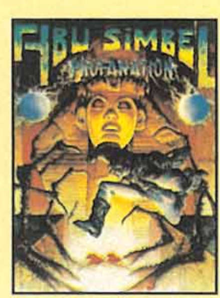
Como podéis observar, varias secciones van a componer el resumen de cada año. En ésta vamos a hablar del programa que, por unas u otras razones, se le puede considerar como el más destacado de la temporada. No tiene por qué ser el mejor ni el más vendido, pero sí será el que dejó una huella más profunda entre todos los que se publicaron ese año por ser el más aclamado, el más original, el más imitado, el más innovador... Por supuesto cada uno de vosotros tendrá una opinión, pero ya sabéis el dicho, para gustos están los colores...

El primer galardón recae, sin ninguna duda, en el legendario «Knight Lore», la estrella de Ultimate. Con él se rompió con todo lo establecido hasta el momento. Se crearon los mejores gráficos hasta la fecha, se les dio perspectiva tridimensional, se inventó una historia muy atrayente y se modeló una técnica revolucionaria que, hoy en día, es un estándar y la base de cualquier programa tridimensional que se precie. Algo de lo que muy pocos programas pueden presumir.

EL CUADRO DE HONOR

Este último apartado, lo dedicaremos a los diez programas más importantes. Pero, esta vez aunando calidad, cifras de ventas y posiciones en listas de éxitos.

LOS DIEZ DE ESTE AÑO SON...













1. ABU SIMBEL PROFANATION Dinamic
2. KNIGHT LORE Ultimate
3. EXPLODING FIST Melbourne House
4. ALIEN 8 Ultimate
5. EVERYONE'S A WALLY Mikrogen
6. NIGHTSHADE Ultimate
7. JET SET WILLY Software Projects
8. SPY HUNTER Us Gold
9. WEST BANK Dinamic
10. FAIRLIGHT The Edge

CON ESTA SUSCRIPCIÓN TE VAMOS A DAR LA "LATA"



Una práctica y estupenda lata donde podrás guardar tu dinero, tus llaves, todos tus secretos. Te será muy útil cuando vayas de excursión, a la playa, etc. Su apariencia de lata de refresco te permite dejarla en cualquier sitio, incluso en el frigorífico.

PORQUE EL MEJOR SITIO PARA OCULTAR ALGO... ES DEJARLO A LA VISTA

... al hacer tu suscripción a MICROMANIA por un año (12 números) por sólo 2.700 Pts., recibirás totalmente GRATIS una práctica y divertida lata... con truco.

Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente GRATIS.

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h al (91) 654 84 19/654 72 18 o bien por fax enviando el cupón cumplimentado al (91) 654 58 72.

Para mayor comodidad podrás hacer el pago con VISA





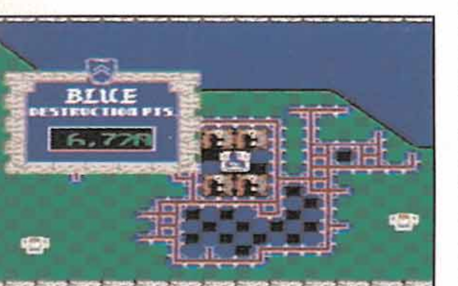
LA BATALLA VA A COMENZAR
RAMPART

- MASTER SYSTEM
- Arcade/Estrategia

Seguramente todos nosotros en alguna ocasión habremos soñado con vivir las aventuras de los caballeros de la Edad Media. Pues bien, los afortunados poseedores de una Master System van a ver realizado ahora su sueño, gracias a «Rampart».

El programa nos sitúa en la época en que las batallas se realizaban con espadas y cañones. Estas últimas, mucho más divertidas que las batallas con acero y, sobre todo, mucho menos sangrientas, son las que vamos a tener oportunidad de revivir ahora en nuestros monitores.

Como ya habréis imaginado, un manejo perfecto de nuestras poderosas armas y una puntería de esas que quitan el hipo, van a ser nuestras mejores aliadas en este juego. Nuestra misión va a consistir, simple y llanamente, en aniquilar por completo a nuestro enemigo, cuyos barcos pueden estar representados bien por la máquina, o bien por un segundo jugador, lo cual es mucho más divertido.



MASTER SYSTEM

Dentro de la primera opción, podremos elegir el nivel de dificultad de nuestra misión. Esta va a consistir en destruir la flota enemiga antes de que puedan hacer lo mismo con nosotros. Para ello, elegiremos un castillo al comienzo, el cual nos servirá de fortaleza en la zona en la que estemos. Colocaremos nuestros cañones y la diversión estará servida. Una vez terminada la batalla, tendremos que reparar nuestros muros con piezas al estilo del famoso «Tetris». Tras superar una puntuación, accederemos a otra zona de dificultad mayor.


MASTER SYSTEM

En cuanto a la segunda, cada uno de los jugadores dispondrá de su propio castillo. Las secuencias de combate son iguales a lo anterior, salvo que lo harán en un número de rondas determinadas de antemano. El ganador se definirá al final de dichas rondas por su puntuación. También perderá aquel que no pueda reparar sus murallas en el tiempo determinado.

En lo referente al aspecto técnico, decir que los gráficos no son nada del otro mundo. Su principal virtud es la adicción y el enorme entretenimiento que trae consigo. Se echa en falta un sonido más real en los disparos y alguna melodía, al estilo de las otras versiones ya realizadas. Su adicción, sobre todo en el modo dos jugadores, es su principal y mayor atractivo.

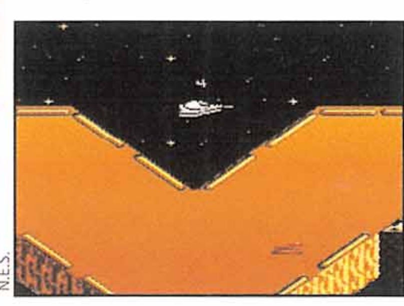
O.S.G.

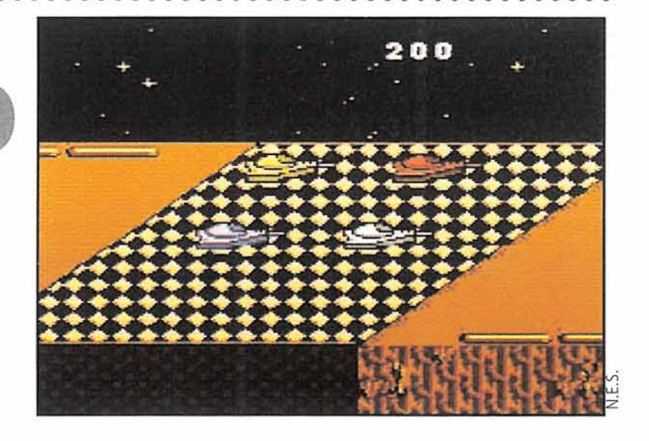
LA PUNTUACIÓN
ORIGINALIDAD / ADICCIÓN / GRÁFICOS / ANIMACIÓN / SONIDO / DIFICULTAD
"Sin llegar a ser una maravilla, cumple su misión: entretener."

CAMBIA TU FÓRMULA 1
GALAXY 5000

- NES
- Carreras

Galaxy 5000 puede ser considerado uno de los mejores videojuegos publicado durante este año." Este podría ser perfectamente el comentario del cartucho que hoy nos ocupa si hubiera sido publicado en una revista de... 1980. Pero como es ahora cuando aparece en el mercado, la siguiente afirmación sería, en nuestra opinión, mucho más acertada: "«Galaxy 5000» es uno de los peores videojuegos del año. Lo único que se salva es la realización del movimiento de nuestra nave y el suave pero excesivamente, dada la lentitud de respuesta al control, rápido scroll de pantalla. Si a esto añadimos la dificultad de cualquiera de los dos sistemas de control disponibles y la ínfima calidad gráfica y sonora antes mencionada, nos encontramos con un nivel de jugabilidad casi inexistente."


N.E.S.



N.E.S.

Con tantos despropósitos, habíamos olvidado hablaros del argumento del juego: en el siglo 51 uno de los deportes más practicados será las carreras de naves-turbo. Los pilotos deberán conducir rápidas y pequeñas naves, por un circuito cerrado, luchando contra el crono y contra los demás participantes.

Si este poco original argumento os atrae, viajaréis al futuro pero tendréis en las manos un juego del pasado.

A.T.I.



LA HORA DE LA VENGANZA HA LLEGADO
CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE

- GAME BOY
- Arcade

Una vez cada cien años, el mal se aposenta en la tierra tomando la forma del ser más cruel, vil y despiadado que haya existido jamás. Una vez cada cien años, el Príncipe de las Tinieblas regresa de la tumba con la intención de esparcir su negra semilla por el mundo. Una vez cada cien años, Drácula vive.

Pero como en una moneda, siempre existe otra cara. La cara del bien, representada por Cristopher Belmont, el más arrojado cazador de vampiros. Belmont se dispone a arriesgar su vida una vez más, para librar a su hijo de las garras del maléfico vampiro, tras el hechizo que éste lanzó sobre él y que lo ha transformado en uno de sus más leales súbditos.

Esta es la historia de la que parte la acción en «Castlevania II», ¡y qué acción! Para empezar os contaremos que el juego se desarrolla en cuatro escenarios: el Castillo de Piedra, el Castillo de Cristal, el Castillo de las Plantas, y el Castillo de la Nube –¿dónde, sino en un castillo, se iba a esconder el Conde Drácula?–. Cada uno de ellos está repleto a más no poder de enemigos con insaciable hostilidad y voraz apetito de carne de matavampiros, es decir, de la nuestra. Desde enormes ojos saltarines, a gigantescos murciélagos, encontraremos todo tipo de horrendas criaturas a las que combatir, antes de enfrentarnos a los enemigos de final de fase y, tras acabar con los cuatro niveles, a Drácula "in person".

Durante todo el tiempo que hemos estado jugando a «Castlevania II», no hemos podido menos que asombrarnos. Maravillarnos ante los estupendos gráficos, el sensacional movimiento y, sobre todo, la increíble adicción que el cartucho puede llegar a provocar. Es, casi, casi, como una droga. Es fenomenal en todos los aspectos. La riqueza y variedad de los decorados, la originalidad de la mayoría de los enemigos y, también hay que decirlo, la dificultad que posee, son dignos de alabanza.

Multitud de armas se pondrán a nuestra disposición para ayudarnos en esta peligrosa tarea. Armas que podrán ser también usadas para descubrir los items y las unidades de energía que se encuentran escondidas tras gran cantidad de objetos, principalmente candelabros.

En definitiva, «Castlevania II» es un juego digno de elogio y admiración. Sus programadores han dado en todo el centro de la diana. Ya estamos impacientes por ver, ojalá sea así, la tercera parte de la conocida saga.

F.D.L.

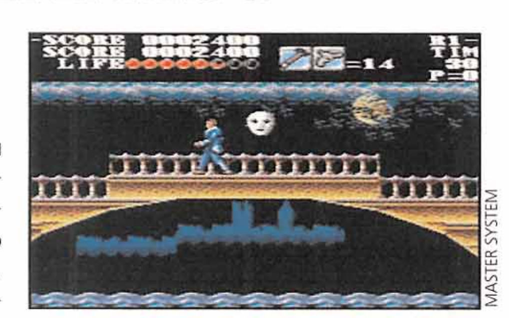
GAME BOY

LA PUNTUACIÓN
ORIGINALIDAD / ADICCIÓN / GRÁFICOS / ANIMACIÓN / SONIDO / DIFICULTAD
"Un juego que la propia Hammer quisiera para sí. Magnífico."

DEFIENDE LA CIUDAD DEL TÁMESIS

MASTER OF DARKNESS

- MASTER SYSTEM
- Arcade


MASTER SYSTEM

Aunque parezca mentira, empezamos a estar un poco hartos de arcades como este «Master of Darkness». Nada más cargarlo, se tiene la extraña sensación de haber jugado antes con él, sólo que con otros decorados y otros personajes. Esta falta de originalidad provoca que la adicción no sea tan elevada como debería corresponder a un buen arcade.

Sus programadores sólo se han detenido a pensar en su argumento, aunque, como ahora veréis, tampoco se han inventado nada nuevo. Porque nada nuevo es que las fuerzas de la oscuridad, encabezadas esta vez por el conde Drácula, hayan invadido la ciudad. Esta no es otra que Londres, en la época victoriana. Si tétrica es la imagen de esta hermosa ciudad debido a la espesa niebla que normalmente la cubre, ahora, una serie de misteriosos asesinatos la han hecho, además, aún más muy peligrosa. Todos los crímenes tienen una cosa en común: han sido cometidos en noches de luna llena.

Este hecho no ha pasado desapercibido para el doctor Ferdinand Social. Este joven psicólogo especializado en ocultismo y demás artes esotéricas, ha sido alertado contra los peligros de las sombras de la oscuridad por los espíritus de su tabla de la ouija. Además, le han dado la desagradable y triste noticia de que una compañera suya, la bella Miss Julia, también experta en ocultismo, ha sido raptada por el vampiro. Y con esto, ya tenemos todos los ingredientes para un buen arcade: un chica a la que rescatar, una ciudad a la que salvar y un héroe dispuesto a dar su vida en pos de un final feliz. Pero llegar a él no va ser misión sencilla, cinco niveles repletos de zombis, murciélagos y todo tipo de seres de ultratumba os esperan. Como siempre, una serie de items, con forma de máscara en esta ocasión, os ayudarán proporcinandoos diversas armas como pistolas, bombas, sables, etc. También aparecerán pócimas vitalizadoras y bonificaciones de puntos.

MASTER SYSTEM

Hasta aquí tenemos el típico arcade. Pero falla en lo que aciertan la mayoría de ellos, es decir, en la calidad técnica y en la adicción. Si bien los gráficos no son excelentes, están lo suficientemente bien hechos como para no pasar desapercibidos. Por el contrario, el movimiento es un tanto lento, máxime teniendo en cuenta la velocidad con la que los enemigos nos atacan. La música disgustará a algunos y agradará a otros pero lo que no se puede negar es que es bastante movida e invita a luchar sin cuartel. En cuanto a la adicción, ésta queda muy mermada por la sensación que ya os explicábamos al principio.

A.T.I.

LA PUNTUACION

10 20 30 40 50 60 70 80 90

ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

"Un arcade que no pasará a la historia de los videojuegos."

EL ÁNGEL EXTERMINADOR

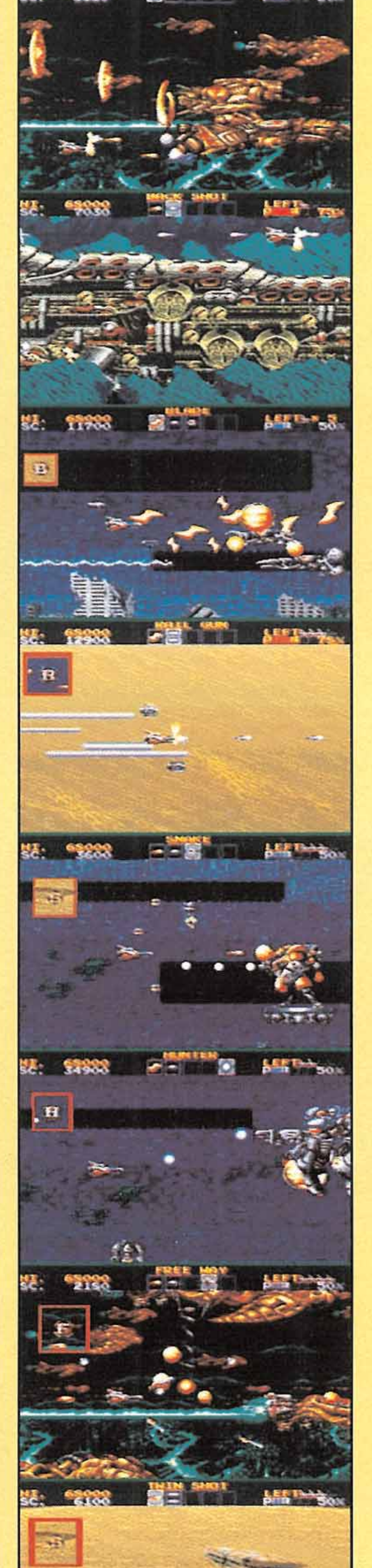
THUNDER FORCE IV

- MEGADRIVE
- Arcade



MEGADRIVE

Muchas veces nos hemos preguntado, qué es lo que ilumina la mente de un programador con una idea genial. Nos gustaría saber qué tipo de rara inspiración ha podido encontrar una de estas personas para, en un destello de imaginación, dar con ese toque especial que caracteriza a un juego y hace que se convierta



ARMAS, ¡PARA QUÉ OS QUIERO!

Uno de los puntos más interesantes es la gran cantidad de armas que nos podemos encontrar en el juego. Exceptuando las que nuestra nave llevará por defecto –que, sinceramente, son más bien penosas–, el resto son dignas de ser utilizadas al menos una vez, para poder ver todo un espectáculo de fuegos artificiales. Esta pequeña lista sólo tiene una intención orientativa, ya que si queréis ver algo bueno, deberéis haceros con el cartucho y jugar con él. Lo sentimos, pero es que la revista tiene un límite.

1-Twin Shot (Disparo Doble). Útil para los primeros momentos, pero inservible para los niveles avanzados y los enemigos finales. Una de las dos armas elegidas por defecto.

2-Back Shot (Disparo Trasero). Permite disparar pequeñas ráfagas contra naves enemigas que nos persigan. Es bastante útil para salir de situaciones comprometidas, pero poco potente.

3-Blade (Cuchilla). Una de las mejores. Aumenta la energía del Twin Shot, lanzando una especie de cuchillas rotativas que arrasan todo lo que se les ponga por delante. Bastante aconsejable, sobre todo si llevamos garras o naves de acompañamiento.

4-Railgun (Cañón). Incrementa enormemente la potencia del Back Shot. Muy útil en niveles avanzados cuando las naves enemigas nos acosan por todas partes. Sin embargo, es poco efectivo en disparos frontales.

5-Snake (Serpiente). Su efectividad es más que nada aparente. Lanza andanadas por encima y debajo de nuestra nave, pero descuida bastante el disparo frontal. A pesar de todo no es un mal arma.

6-Hunter (Cazador). La mejor, junto a la Cuchilla. Nuestra nave disparará potentes cargas energéticas que se dirigirán automáticamente hacia enemigos y obstáculos, destruyéndolos en un santiamén. No es fácil de encontrar, pero su potencia es fulminante.

7-Free Shot (Disparo Libre). Muy indicado para momentos de agobio, pero poco preciso. Se disparan misiles en cinco direcciones diferentes y aleatorias.

8-Shield (Escudo). Pues eso, un escudo. Rodea nuestra nave autogenerando una barrera protectora. Se debilita al recibir impactos de armas enemigas hasta que desaparece, dando igual el tiempo que se tenga activado.

9-¡¿?!... Es el arma más poderosa y destructiva de todas. Sólo aparece en la segunda parte, una vez superadas las cuatro primeras fases. Encontrarla es tarea vuestra.

en toda una obra de arte. Posiblemente ni ellos mismos nos sabrían dar una respuesta concreta. Y sin embargo el resultado está ahí, es palpable, se puede ver, oír, y lo más importante, jugar.

¿A cuento de qué viene todo este rollo? Pues a causa de «Thunder Force IV». Un juego de argumento tan manido como puede ser un matamarcianos, y que tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor programa de este tipo que hayamos visto nunca para Mega Drive, sino en el mejor cartucho a secas. Jugar con «Thunder Force IV» es una pasada. Pero vayamos por partes. En primer lugar, la presentación. Casi todos los juegos tienen una presentación más o menos espectacular. La de este cartucho no es que sea nada del otro mundo, pero lo que es impresionante es la música. Cuando menos lo esperéis, un sólo de guitarra golpeará vuestros oídos con una fuerza tal, que si lo vuestro es la música clásica creeréis que estáis en un auténtico infierno. Sólo es para prepararos el cuerpo para lo que viene después.

Si tuviéramos que definir al juego con una sola palabra, ésta sería, quizá, impactante. «Thunder Force IV» es una orgía de fuego y destrucción, en la que retirarse o descansar es totalmente imposible. Una vez que se ha empezado a jugar, os engancha de un modo increíble. No se piensa más que en destruir a la siguiente oleada de enemigos, esperando que estos sean cada vez más grandes y más espectaculares. Y casi siempre ocurre así. Porque también hay que reconocer que difícil es un rato largo.

A nivel técnico, resulta impecable, casi sobresaliente. El movimiento, las colisiones, la velocidad del scroll, los decorados..., bueno, a veces los decorados fallan un poco por culpa de un escaso colorido, que en diversas ocasiones confunde ligeramente. Pero éste es casi el único defecto que posee, ya que todo lo demás está magistralmente realizado. Y claro, evidentemente no es original, pero ¿qué matamarcianos puede ser original hoy en día? Lo importante, y lo que en definitiva nos interesa a todos es disfrutar, como enloquecidos, de juegos que nos obligan a mantenernos pegado al sillón y a la pantalla, y a volver sobre ellos una y otra vez con la esperanza de acabar de una maldita vez con ese asqueroso enemigo al que se la tenemos jurada.

«Thunder Force IV» colmará las aspiraciones de los más exigentes. Y si a alguien no le parece un superjuego de los que se ven pocas veces, le damos permiso para que se ría de nosotros y nos llame lo que quiera. Pero, sinceramente, dudamos que semejante hecho llegue a producirse jamás.

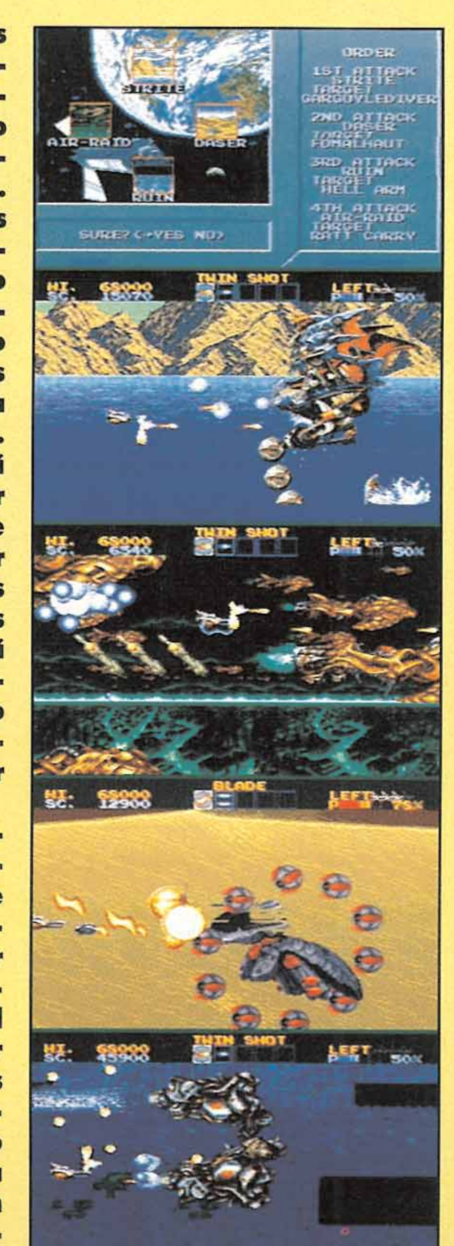
F.D.L.



"Quizá estemos ante el mejor juego para la Mega Drive."

MEGADRIVE

NO APTO PARA CARDÍACOS



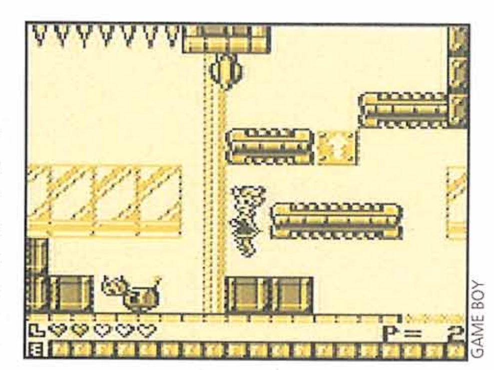
Fases. Quiero más fases! ¡Todas para mi solito!, exclamará más de uno cuando juegue con este mega-cartucho. Tranquilos. Hay fases para todos y para jugar durante mucho tiempo, os lo podemos asegurar. Pero lo que ya no os podemos asegurar es que sea sencillo superarlas. Las cuatro primeras sí las veréis enteras, por la sencilla razón de que podemos escoger cualquiera de ellas para empezar. Las instantáneas que aquí podéis observar pertenecen a éstos cuatro primeros niveles: Strite, Daser, Ruin y Air Raid.

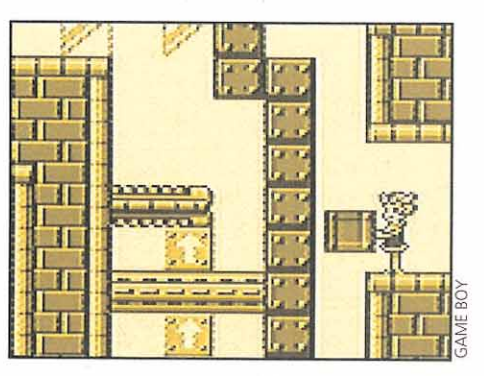
Lo peor vendrá después. La segunda parte del juego, donde ya hay que ir "a pelo", para intentar acabarse las diez fases que componen el juego, puede resultar dañina para vuestros nervios y vuestra salud mental. Cuando veáis cómo, poco a poco, las vidas van inexorablemente cayendo una a una, mientras los enemigos aumentan de forma directamente proporcional a vuestra desesperación, intentaréis dejar de jugar al tiempo que observaréis que os resulta imposible.

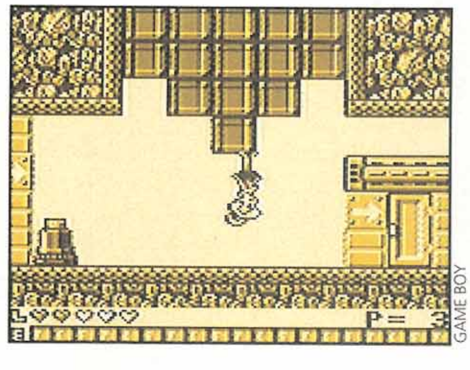
Vuestro mando se unirá a vosotros de forma que todos los esfuerzos por separarlo de vuestras manos serán en vano; mientras, los ojos se os saldrán de las órbitas, y vuestro pulso y respiración se harán agitados y temblorosos. No os preocupéis, no es grave. Simplemente, habréis caído en el embrujo de «Thunder Force IV». Y probablemente no querréis dejarlo.

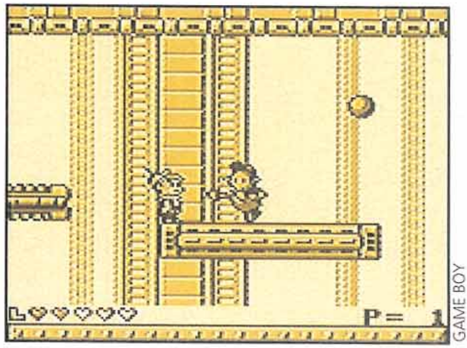
ROBOTS EN PIE DE GUERRA
THE JETSONS

- GAME BOY
- Arcade









Llega, dispuesta a ofrecernos un montón de horas de entretenimiento, aquella graciosa familia tan bien avenida que hace años inundaba de divertidas aventuras las pantallas de televisión y los comics de Hanna Barbera. Pero esta vez no lo hacen de forma televisiva o cinematográfica, sino que se meten de lleno en el mundo de los videojuegos de la mano de Nintendo, para su consola portátil. ¿Sabéis de quiénes estamos hablando? Sí, eso es, de George, Jane y sus hijos Elroy y Judy, los famosos Supersónicos.

Algo extraño ha ocurrido con los robots y computadoras de la División Button Pusher. De repente, han comenzado a actuar de un modo bastante agresivo. Como si las cosas no pudieran ir peor, para colmo de males, nuestros protagonistas están en lugares distintos de los que deberán escapar e ir al encuentro del cabeza de familia. Este, con ayuda de los objetos que le proporcionen, intentará resolver el problema que ha provocado la rebelión de las máquinas.

Empezaréis encarnando el personaje del pequeño Elroy, que se encuentra en el planetario y sólo dispone de una pelota para defenderse. En segundo lugar, os meteréis en la piel de Judy, y tendréis que salir a toda prisa de la sala de conciertos. Afortunadamente, contáis con la ayuda de unas botas magnéticas que os permiten caminar por el techo, o subir en un monopatín arrollando a vuestros enemigos. Más tarde, tendréis que asumir el papel de "mamá", quien, casualmente, está de compras en el centro comercial. Jane posee un propulsor con el que vuela buscando la salida, además, como ya es mayor de edad, puede conducir una nave espacial que la hace invencible.

Estos personajes tienen opciones y características comunes. Todos ellos disponen de tres vidas con un máximo de diez corazones de energía por cada una. Excepto Elroy, los demás necesitarán que los objetos que utilicen tengan energía suficiente, si no es así, habrá que esperar a que la recuperen para usarlos. Podrán recoger varios tipos de cajas que les servirán como artefactos explosivos contra sus enemigos. Jugaréis con ellos hasta haber superado los tres primeros pre-niveles, si no os matan antes, claro. Entonces, será el responsable de la familia, George, quien se haga cargo de la situación a lo largo de los cuatro niveles restantes.

En cuanto a la calidad técnica del programa, diremos que es aceptable. Los gráficos, sin ser una maravilla, se ajustan perfectamente a las exigencias de este tipo de juegos. Lo mismo podríamos comentar sobre el sonido y los movimientos de los personajes, pues son algo limitados pero correctos.

Como la inmensa mayoría de los arcades de plataformas, el juego consiste en saltar, avanzar, disparar y esquivar a los enemigos todo lo mejor que sepáis. Así que, ya sabéis, siempre hacia delante –o hacia arriba o hacia abajo..., según el caso– pero con mucha precaución. De este modo, tendréis asegurada la diversión durante un buen rato.

S.H.R.



"La familia más rápida en un vertiginoso arcade."

LOS SILENCIOS DEL NINJA

SHINOBI II: THE SILENT FURY

- GAME GEAR
- Arcade

El ninja mítico, el soldado invencible, ha vuelto. Esta vez tiene que liberar a sus compañeros que han sido secuestrados por los guerreros Techno, para apoderarse de los secretos de los grandes luchadores orientales. Los guerreros ninjas siempre habían guardado cuatro Cristales Elementales. Cada uno de ellos estaba custodiado por su respectivo maestro ninja. Sin embargo, dichos cristales les han sido robados por los guerreros Techno con el fin de obtener el poder suficiente para conquistar Neo-Ciudad, el centro neurálgico de los míticos ninjas.

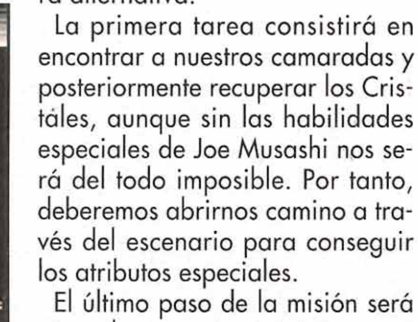
Adoptando el papel de Joe Musashi deberemos encontrar a nuestros camaradas ninjas y rescatarlos, llevando a cabo una peligrosa misión. Esta consistirá en encontrar los Cristales Elementales y destruir a los guerreros Techno. Comenzaremos con la visión de un pequeño mapa, en el que elegiremos el recorrido por el que queremos comenzar. Hay un total de cinco caminos que podemos visitar, aunque, por supuesto, no será necesario seguir un orden, podremos completarlos de manera alternativa.

La primera tarea consistirá en encontrar a nuestros camaradas y posteriormente recuperar los Cristáles, aunque sin las habilidades especiales de Joe Musashi nos será del todo imposible. Por tanto, deberemos abrirnos camino a través del escenario para conseguir los atributos especiales.

El último paso de la misión será vérnoslas con una criatura guardián. Si nos deshacemos de ella, liberaremos a nuestros compañeros. Una vez hecho esto, comienza nuestro segundo cometido: encontrar los Cristales. Nadie a excepción de la Ninja Negra conoce su paradero y, la verdad, no tiene la más mínima intención de ayudarnos. Por lo tanto vamos a tener que buscar en pasadizos, túneles oscuros y peligrosos sótanos para localizarlos.

Estamos ante una magnífica segunda parte del «Shinobi» para la Game Gear. Sus gráficos son muy coloristas y su realización estupenda. Cabe mencionar también el movimiento y el control del personaje. Este posee pequeñas animaciones además de ser muy rápido y manejable. Los niveles incluyen un mapeado bastante aceptable con muchos escenarios ocultos que habremos de descubrir. Este cartucho resulta una buena mezcla que lo convierte a veces en juego de lucha y, a su vez, en uno de plataformas.

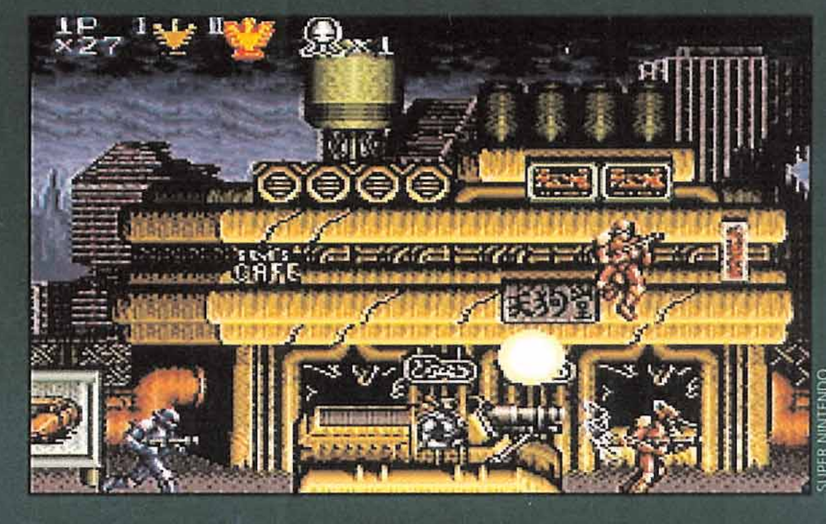
E.R.F.



DE NUEVO CONTRA LOS INVASORES

SUPER PROBOTECTOR:

- SUPER NINTENDO
- Arcade



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

Nos encontramos en un tiempo muy, muy lejano, cerca del siglo XX-VII, en el que los alienígenas ya han llegado a la Tierra, con las ventajas e inconvenientes que ello ha supuesto para la raza humana. Ventajas en cuanto al avance tecnológico con el que nos han obsequiado. Gracias a ello, el problema de la capa de ozono ha desaparecido y los bosques han vuelto a ser lo que eran. Y desventajas, pues..., sólo hay una. Que quieren apoderarse de nuestro bonito planeta, a cualquier precio. Pero por desgracia para ellos, no vamos a dejar que lo hagan, ¿verdad?

Gracias a los conocimientos adquiridos, los hombres han podido construir unos robots de poder insospechado, capaces de destruir a cualquier tipo de enemigo por grande y poderoso que sea. Esto es debido a una capacidad ilimitada de ampliación, con nuevas armas más poderosas, que los convierten en seres prácticamente indestructibles. Bueno, a lo que nos interesa. Resulta que los alienígenas han decidido que los habitantes de la Tierra no son lo suficientemente importantes para ellos. Siguiendo ese razonamiento, llegan a la conclusión de que no son útiles y no queda más remedio que eliminarlos. Para llevar a cabo tan laboriosa tarea, han distribuido por todas partes, robots que cumplen sus planes. Pero un obstáculo se ha interpuesto en sus malvados propósitos: dos probotectores fabricados por algunos científicos de nuestro mundo.



SUPER NINTENDO



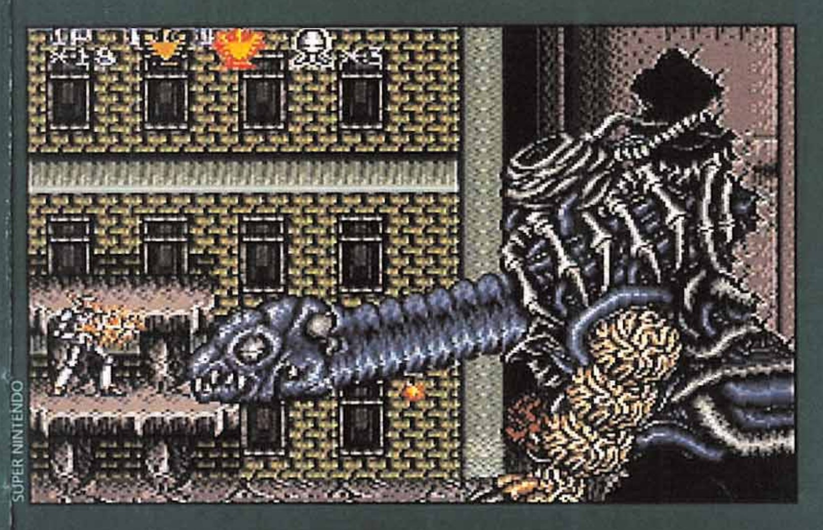
SUPER NINTENDO

Nuestra misión va a consistir en destruir al alienígena jefe, escondido en el cuartel general de los invasores. Pero para llegar hasta él, seis fases repletas de enemigos nos están esperando. En ellas, se alternan las fases de desarrollo horizontal, con las que disponen de una vista superior de la zona en la que nos encontremos. Estas han sido realizadas en el fantástico Modo 7, que se ha aprovechado al máximo, en especial el enemigo final de la segunda fase.

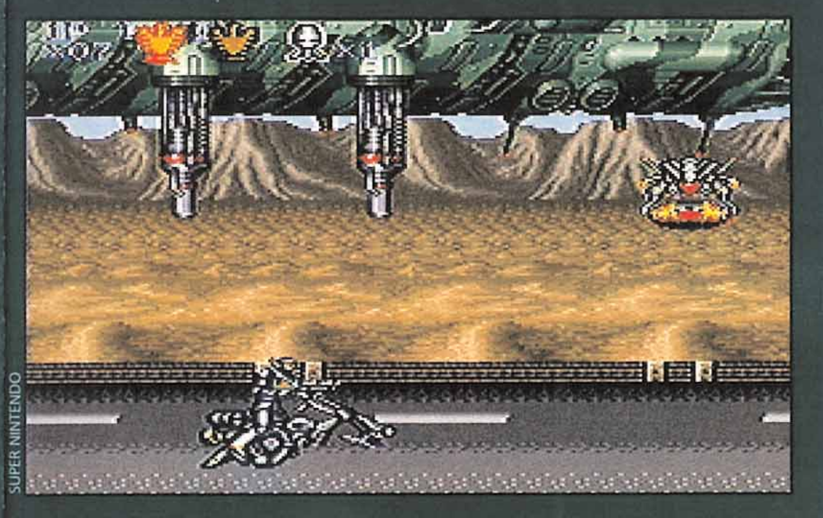
Tendremos que atravesar las calles de la ciudad infestadas de enemigos, una autopista en ruinas, la zona industrial, conducir nuestra moto por la carretera del estado... También deberemos destruir los cinco nidos de enemigos en las montañas de las afueras, y por último, adentrarnos en la base de los alienígenas. En fin, que no tendremos un momento de tranquilidad. Como antes hemos dicho, contamos con la posibilidad de que un segundo jugador nos ayude en nuestra complicada tarea. Y lo puede hacer de dos formas. Avanzando los dos al mismo tiempo, es decir, en la misma pantalla, o bien en las que disponen de vista aérea, separarnos e intentar resolver la fase por separado. En cualquiera de los dos casos, la adicción conseguida por el cartucho es muy alta.

Los enemigos no son preci-

ALIEN REBELS


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

samente pocos. Y no sólo lo decimos por la variedad sino por la cantidad que nos encontraremos en cada fase. Por cierto, cada una de ellas, dispone de su enemigo final, más grande y difícil de matar que el resto. Una vez que lo hayamos destruido, se nos abrirá el camino hacia la siguiente zona.

En lo referente a las cuestiones técnicas, reseñar el trepidante sonido que nos acompañará a lo largo de la aventura. La banda sonora está bien realizada, y los efectos sonoros están a la altura de los gráficos. Estos, sin ser demasiado vistosos los de nuestros héroes, sí tienen una gran calidad los de los enemigos, en especial los de fin de fase.

Y por último, los movimientos. Son muy completos, permitiéndonos disparar en las ocho direcciones. La animación de los personajes está llevada a cabo de tal forma que no influya negativamente en el desarrollo del juego. Sin embargo, lo que sí influye es la dificultad, verdaderamente alta, aunque contrarrestada con la posibilidad de continuar la partida. A pesar de ello, sigue siendo bastante difícil, con lo que este «Super Probotector» nos acompañará durante bastante tiempo.

O.S.G.



REGRESO A NUNCA JAMÁS
HOOK

- NES
- Arcade

Cuenta la leyenda que, según se mira a la Estrella del Norte, justo por la segunda a su derecha, se encuentra el camino que conduce a una tierra de fantasía y diversión. Una tierra habitada por extraños personajes, piratas terribles, hadas buenas y donde los niños no crecen jamás. La tierra de Peter Pan..., y la del Capitán Garfio.

¿Quién a estas alturas no ha oído hablar de Peter Pan? Quizá si muchos de vosotros no lo conocíais por el libro, seguro que la última película de Spielberg os ha presentado al famoso personaje. De un modo un tanto particular, eso sí. Porque Peter Pan, que nosotros sepamos, no salió de Nunca Jamás ni una sola vez. Y por si alguno aún mantiene la ignorancia sobre la existencia de este mito, Ocean nos lo pone en bandeja a través de este cartucho para Nintendo. Un cartucho que, para variar, promete el oro y el moro a través de un nombre conocido, para luego quedarse en un juego normalito.

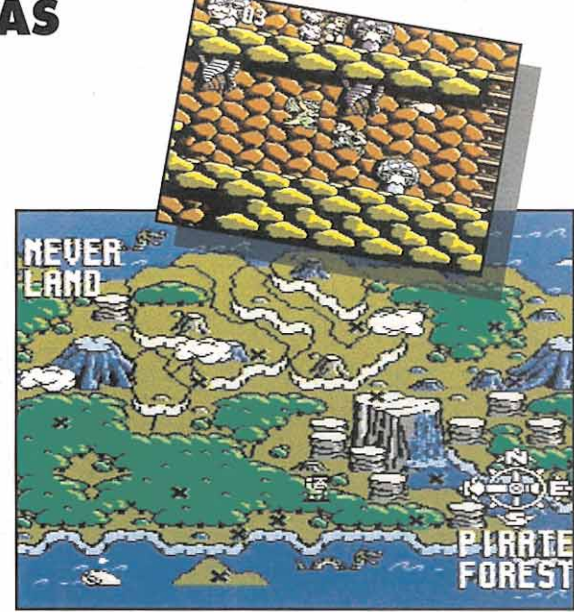
Veamos. «Hook» posee bastantes niveles, en los que tendremos que luchar contra los piratas, los niños descarriados y varios enemigos más, como animalejos incordiantes y fantasmas con su sabana y todo. En todos ellos, tendremos que recoger un número determinado de objetos con el fin de superar la citada fase. Si conseguimos hacer esto una y otra vez durante todo el juego, nos veremos por fin las caras con el malvado Garfio, raptor de los hijos de Peter y archienemigo del mismo.

Hasta aquí todo bien, un argumento más o menos fiel a la película, unos gráficos bastante vistosos y coloristas, y unos movimientos regularcitos, la verdad sea dicha. Con todo lo citado hasta ahora se podría hacer un cóctel bastante sabroso. Pero falta uno de los ingredientes principales, la adicción.

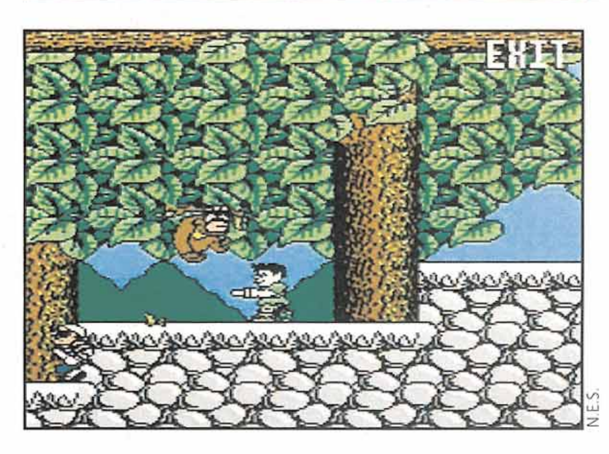
Ya hemos visto que el juego no está mal, pero es que tiene un fallo bastante gordo. Es repetitivo hasta la saciedad. Quitando algunos ligeros cambios entre un nivel y otro, la verdad es que se parecen demasiado entre sí, y, si encima, tenemos el mismo objetivo en todos ellos, el parecido pasa a ser mosqueante. La principal variación entre fases es el fondo de los decorados, que además se encuentran, digamos, "descompensados". Nos explicamos. A veces, el colorido y los gráficos son puntos destacables, mientras que otras, lo único que nos permite adivinar que estamos ante un decorado, son cuatro o cinco dibujillos nimios puestos como deprisa y corriendo. Quitando el combate final entre Pan y Garfio –lo más vistoso–, el resto es bastante simplón.

¿Estamos siendo demasiado duros con este «Hook»? Sinceramente no lo creemos. Ya decimos que es un juego que está bien, pero a pesar de ello no acaba de convencernos. Hablando claro, estamos ante un juego más, que no tiene mal aspecto en general, pero que tampoco posee una calidad excesiva. Esperábamos algo mejor de Ocean y de Peter Pan.

F.D.L.



N.E.S.

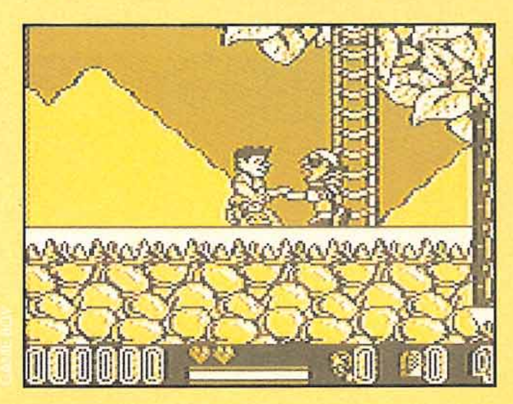


N.E.S.



VERSIÓN GAME BOY

Si después de revisar la versión N.E.S., os ha quedado bastante clara nuestra opinión, no creemos que sea necesario repetir aquí exactamente lo mismo. Y es que «Hook» de Game Boy es clavadito al anterior, con todos sus defectos y con todas sus virtudes.


GAME BOY

Si nos referimos exclusivamente a la calidad técnica en esta versión, debemos decir que posee unos gráficos bastante correctos, pero que no explotan todo lo que la pequeña Nintendo puede dar de sí; el movimiento, tan regularcillo como el de N.E.S., y todo lo demás, por ahí anda. Vamos, que parece que han cogido el código de la otra versión y le han hecho cuatro apaños para pasarlo casi íntegro a la portátil.

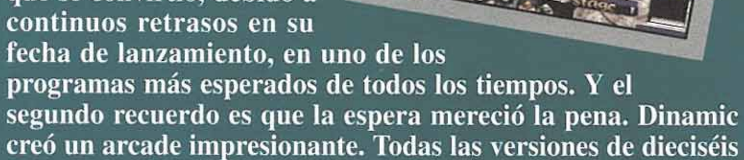
Deberíamos dar un aviso a los señores de Ocean, ya que parece que últimamente están algo desorientados en cuanto a los productos de consola, y sabemos, porque ya lo han hecho otras veces, que son capaces de mucho más. Y si se toman estos comentarios en un sentido positivo, como pretendemos, estamos seguros de que sus siguientes cartuchos nos harán pasar ratos mucho más divertidos que los que podemos pasar con este, algo decepcionante, «Hook».

F.D.L.



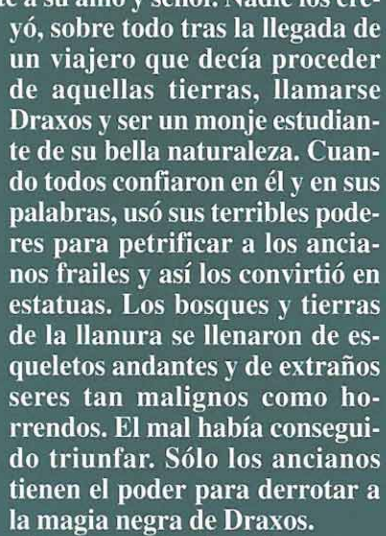
SENSACIÓN DE PELIGRO
RISKY WOODS

- MEGADRIVE
- Arcade



El primer recuerdo que se nos viene a la mente al mencionar este programa es que se convirtió, debido a continuos retrasos en su fecha de lanzamiento, en uno de los programas más esperados de todos los tiempos. Y el segundo recuerdo es que la espera mereció la pena. Dinamic creó un arcade impresionante. Todas las versiones de dieciséis bits, pero sobre todo la de Amiga, poseían una calidad técnica nunca vista hasta entonces en un programa español.

Todo esto viene a cuento porque ahora tenemos la versión Mega Drive en nuestras manos. Electronic Arts se ha limitado a convertir el código de la versión Amiga al de la Mega Drive. Lógicamente, tampoco se han inventado una historia nueva. Los sabios ancianos de la llanura contaban que más allá de las altas montañas existía una tierra habitada por extraños monstruos que obedecían ciegamente a su amo y señor. Nadie los creyó, sobre todo tras la llegada de un viajero que decía proceder de aquellas tierras, llamarse Draxos y ser un monje estudiante de su bella naturaleza. Cuando todos confiaron en él y en sus palabras, usó sus terribles poderes para petrificar a los ancianos frailes y así los convirtió en estatuas. Los bosques y tierras de la llanura se llenaron de esqueletos andantes y de extraños seres tan malignos como horrendos. El mal había conseguido triunfar. Sólo los ancianos tienen el poder para derrotar a la magia negra de Draxos.



MEGADRIVE

MEGADRIVE

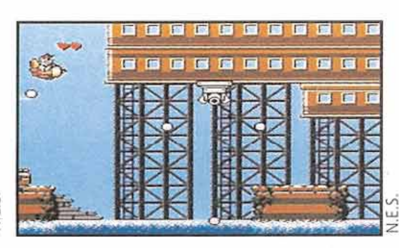
Armados al principio con un hacha y manejando al joven guerrero Rohan, deberéis rescatar a los ancianos en cada una de las cuatro zonas de que se compone el juego. Estas zonas, aparte de estar divididas en dos fases de combate, tienen, al final, un fiero guardián. Todos ellos, además de ser impresionantes, están, como el resto de enemigos y nuestro personaje, excelentemente realizados. Encontraréis numerosas ayudas en el camino, como mejores armas, pócimas doradas, etc. La soberbia música que os acompañará se une a los increíbles efectos sonoros. Todo ello os ayudará a combatir con más furia, a través de unos decorados de un exquisito colorido, contra todos los numerosos y variados seres que os atacarán. Aunque al comienzo avanzaréis con cierta facilidad, poco a poco, nivel a nivel, la dificultad irá creciendo hasta llegar al filo de lo imposible. Pero, como sois unos guerreros curtidos en mil y una batallas, esto nada mas hará que incrementar vuestras ganas de seguir jugando con este fantástico arcade, digno de ser una máquina recreativa.

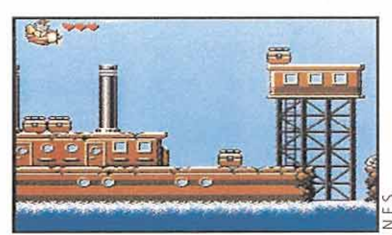
A.T.I.

LA PUNTUACIÓN
ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Aunque con algo de retraso, este arcade es más que genial."

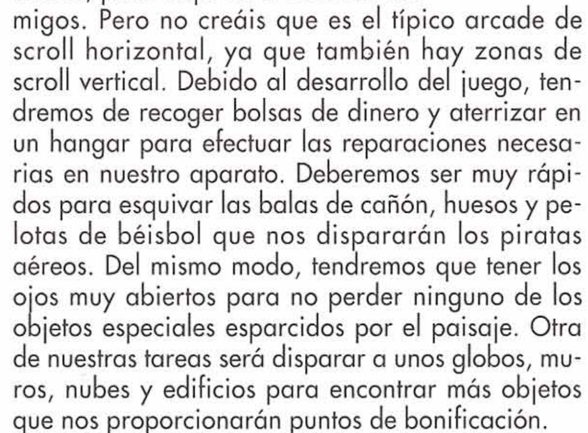
AGITADOS EN PLENO VUELO
TALE SPIN



N.E.S.

- N. E. S.
- Arcade



Este nuevo cartucho de Capcom convierte a nuestro oso amigo Baloo en un intrépido aviador. En «Tail Spin» nuestro objetivo es realizar loopings, barridos y demás acrobacias, para esquivar a nuestros enemigos. Pero no creáis que es el típico arcade de scroll horizontal, ya que también hay zonas de scroll vertical. Debido al desarrollo del juego, tendremos de recoger bolsas de dinero y aterrizar en un hangar para efectuar las reparaciones necesarias en nuestro aparato. Deberemos ser muy rápidos para esquivar las balas de cañón, huesos y pelotas de béisbol que nos dispararán los piratas aéreos. Del mismo modo, tendremos que tener los ojos muy abiertos para no perder ninguno de los objetos especiales esparcidos por el paisaje. Otra de nuestras tareas será disparar a unos globos, muros, nubes y edificios para encontrar más objetos que nos proporcionarán puntos de bonificación.

En cada fase nos encontraremos con una serie de puertas que se encuentran escondidas. Al atravesarlas, entraremos en una ronda de bonificación donde nos situaremos a bordo de una nave. Tendremos que hacer estallar los globos que van apareciendo y recoger las frutas que van dejando; cuanta más recojamos, más puntos obtendremos.

Aunque no es demasiado original, este cartucho encierra detalles novedosos y de calidad, como por ejemplo el movimiento del avión al situarse boca abajo y la suavidad de sus scrolles. También merecen mención muy especial los colores de sus decorados, los cuales están muy bien conjuntados aunque los gráficos de los personajes son un tanto diminutos. En ocasiones apenas se ven...

El juego en general obtiene una aceptable nota media y es lo bastante entretenido como para que se le preste toda nuestra atención.

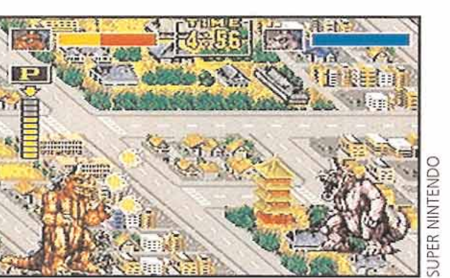
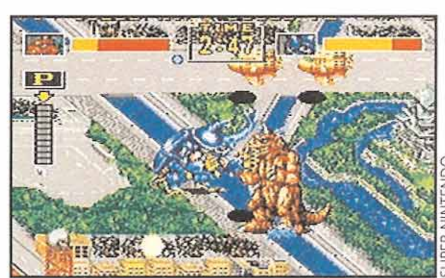
E.R.F.





SÓLO LOS MONSTRUOS SOBREVIVIRÁN
KING OF THE MONSTER

- SUPER NINTENDO
- Arcade/Lucha

SUPER NINTENDO

Probablemente los adictos a las máquinas recreativas recordarán un juego llamado «King of the Monsters». Aunque ya existe una segunda parte del mismo, este arcade se estrena en la Super Nintendo. Como más de uno sabréis, lo que tendremos que hacer será combatir cuerpo a cuerpo, contra una serie de gigantescos monstruos que intentarán toda clase de artimañas para vencernos. Cada uno tiene sus propios movimientos y facultades, por lo que será necesario probar con todos, para familiarizarnos con ellos y elegir el que más nos agrade.

Tendremos que seleccionar un monstruo y derrotar al resto, ganando batallas contra todos y cada uno de los mismos. De este modo, nos convertiremos en el Rey de los Monstruos al llegar al final de cada nivel. Para ello tendremos que combinar técnicas, para reducir el indicador de vida de nuestro adversario a cero. El juego consta de cuatro ciudades y ocho niveles, en los que conseguiremos puntos de bonificación si logramos destruir la ciudad entera.

La conversión de la máquina recreativa a las consolas no ha estado muy acertada. El desarrollo del juego es muy repetitivo; siempre son los mismos monstruos y la variedad de los movimientos no es muy amplia. Además, el tamaño de los personajes ha disminuido. Y uno de los atractivos de este juego era, precisamente, las considerables dimensiones de sus seres, con lo que ha perdido toda su espectacularidad. Los golpes también se han reducido y tampoco están todos los de la máquina original. Su sonido y movimientos resultan un tanto mediocres para lo que puede dar de sí la Super Nintendo.

En resumen, podríamos decir que es un juego de lucha con monótono desarrollo y muy pocas notas innovadoras dentro de un género muy popular.

E.R.F.



DRAGON

THE CURSE O

LA JAULA DE CRISTAL

Como Asterix y Obelix, Mario y Yoshi o Indy y Sofía, Dirk y Daphne pasarán a la historia del software inevitablemente unidos, formando una pareja que todo el mundo se empeña en disolver. Dirk, en esta nueva aventura, intentará remediar su nueva separación poniendo su espada al servicio de su amada.

■ READY SOFT
■ Disponible: **PC, Amiga**

La segunda entrega de la serie Dragon's Lair, «Timewarp», predecesora de la que hoy nos ocupa, se basaba en una recreativa del mismo nombre. La máquina tenía varias escenas más que el juego de ordenador. En concreto, una que se desarrollaba en Egipto, otra en el País de las Maravillas y otra más bajo las narices de un Beethoven en plena inspiración para componer su quinta sinfonía. Sus notas acompañan a la espectacular escena, haciéndola digna de recuerdo y muy merecedora de ver.

El software que vamos a analizar recoge fragmentos de dos de las escenas nombradas, así como otras inéditas de igual originalidad. En concreto, las realizadas sobre un barco pirata y en el Reino del Tiempo. Quienes hayan visto algún juego previo de este estilo ya pueden dejar de leer, pues ya sabrán que:

-El juego es de dibujos animados, y presenta unos gráficos y sonido increíbles y superespectaculares.

-El desarrollo consiste simplemente en mover a la dirección adecuada en el momento adecuado. Si se hace así, la escena proseguirá como una película de dibujos animados. En caso contrario se interrumpirá y cambiará para mostrar una jocosa escena de muerte del pobre Dirk.

-No obstante, a ver quién se resiste a terminar el juego aunque sólo sea para ver todo su desarrollo íntegro.

Con esto queda todo dicho. «Dragon´s Lair III: The Curse of Mordread» tiene escenas –de entre las cuales nos volvemos a quedar con la de Beethoven: no os perdáis la cara que pone cuando el gato tira la vela–, sonido y un desarrollo interesantes, como para intentar ver la película hasta el final.

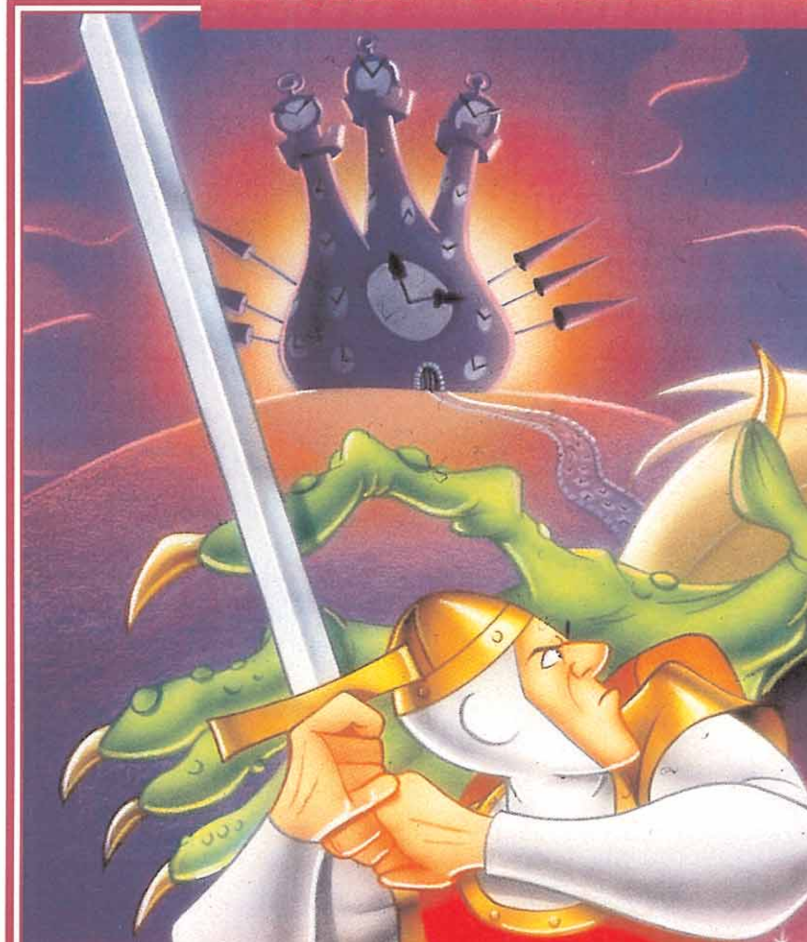
F.H.G.



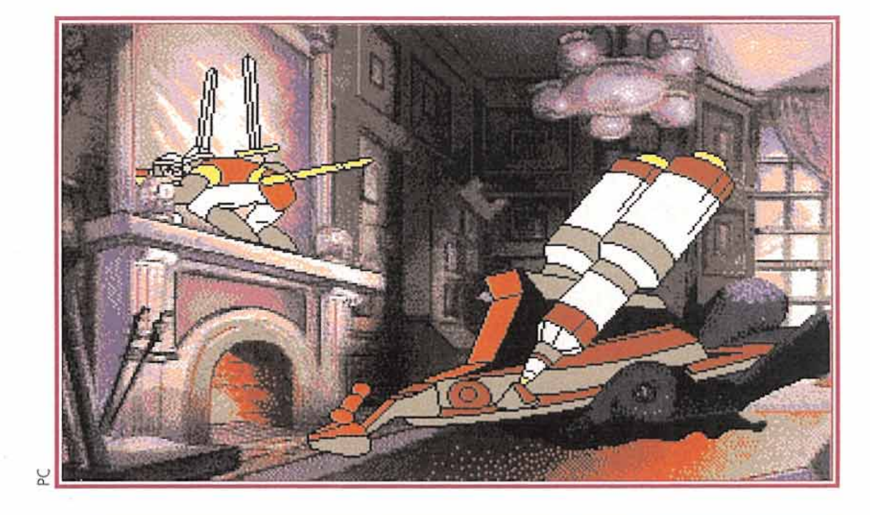
Al día siguiente de acabar con Mordroc, Dirk el Valiente quería descansar. El rescate de la princesa Daphne había sido, como siempre, extenuante; que si luchar contra dinosaurios, que si enfrentarse a serpientes en el paraíso... Vamos, se merecía un descanso. Sin embargo Daphne no tuvo compasión y le mandó sin demora a por leña. Resignado nuestro héroe se dispuso a cumplir el encargo de su amada, aunque su instinto le decía que inevitablemente una nueva aventura le esperaba.

Dirk se marchó pertrechado de su espada y su mochila. Se pasó unos minutos cortando leña, la recogió..., y oyó un ruido, una especie de carcajada. Con un profundo suspiro, contó hasta tres y se dio la vuelta. ¿Quién sería esta vez?, se preguntó durante el corto trayecto a casa, que hizo con parsimonia y contemplando el paisaje. Ya a la salida del bosque se vislumbraba la casa: Dirk se colocó la espada, ensayó cara de sorpresa y ordenó los troncos en sus brazos, aunque sabía que ahora tendría que arrojarlos al suelo. ¡Una pena! Por fin, avanzó un paso y la vio: el turno le tocaba a Mordread, hermana del recién aniquilado Mordroc.

Al parecer, la villana había optado por capturar a Daphne y a la casita en la burbuja de su cetro. Esbozó la expresión ensayada y lanzó los troncos al suelo: ante él esperaba otra carrera intertemporal...




PC


PC


PC

LA PERSECUCIÓN DE MORDREAD

Según Mordread le localizó, fluyó un rayo de su cetro hacia él, que a duras penas pudo esquivar (ARRIBA). En cuanto se repuso, ya un par de vampiros le estaban atacando. Se deshizo de los alados malvados con su afilada espada (DISPARO).

Cuando por fin se recuperó, Mordread huía por el camino, guardando sus las espaldas con otro par de bichos alados, que también recibirían su merecido (DISPARO). Dirk salvó un agujero con un trompicado salto (DERECHA), y alcanzó a la bruja justo en el momento en que ésta se transportaba por el tiempo.

Suspendido de la máquina del tiempo, hizo una cabriola (DISPARO) y evitó un mortal rayo. El vacío del limbo le rodeaba. Con un encantamiento, Mordread duplicó el artefacto, y Dirk se vio de nuevo lejos de su objetivo. El viaje que "sufrió"≠â a continuación le llevaba al lado de un espejo.

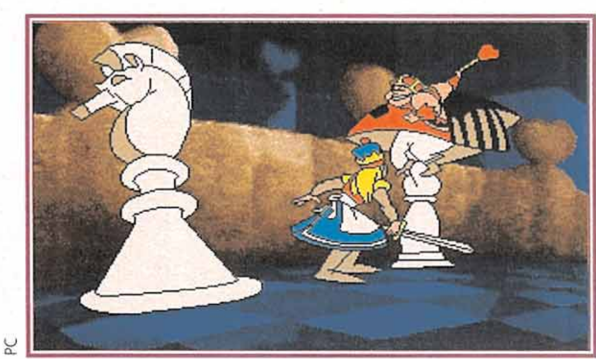
S LAIR III
MORDREAD



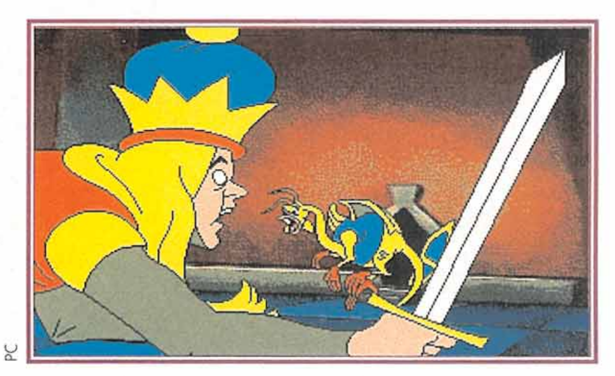

PC

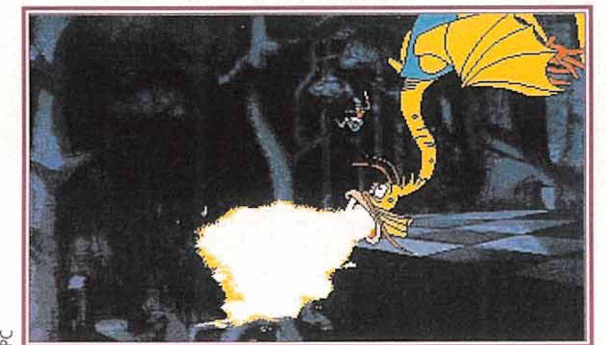

PC

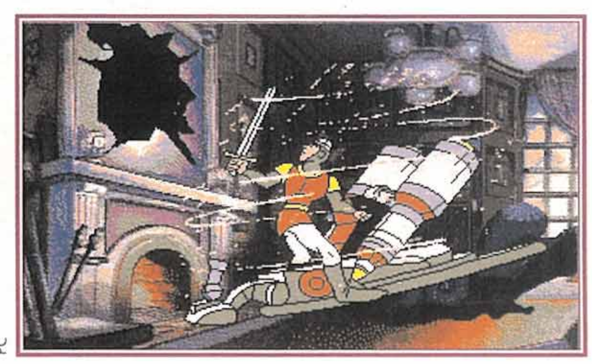

PC

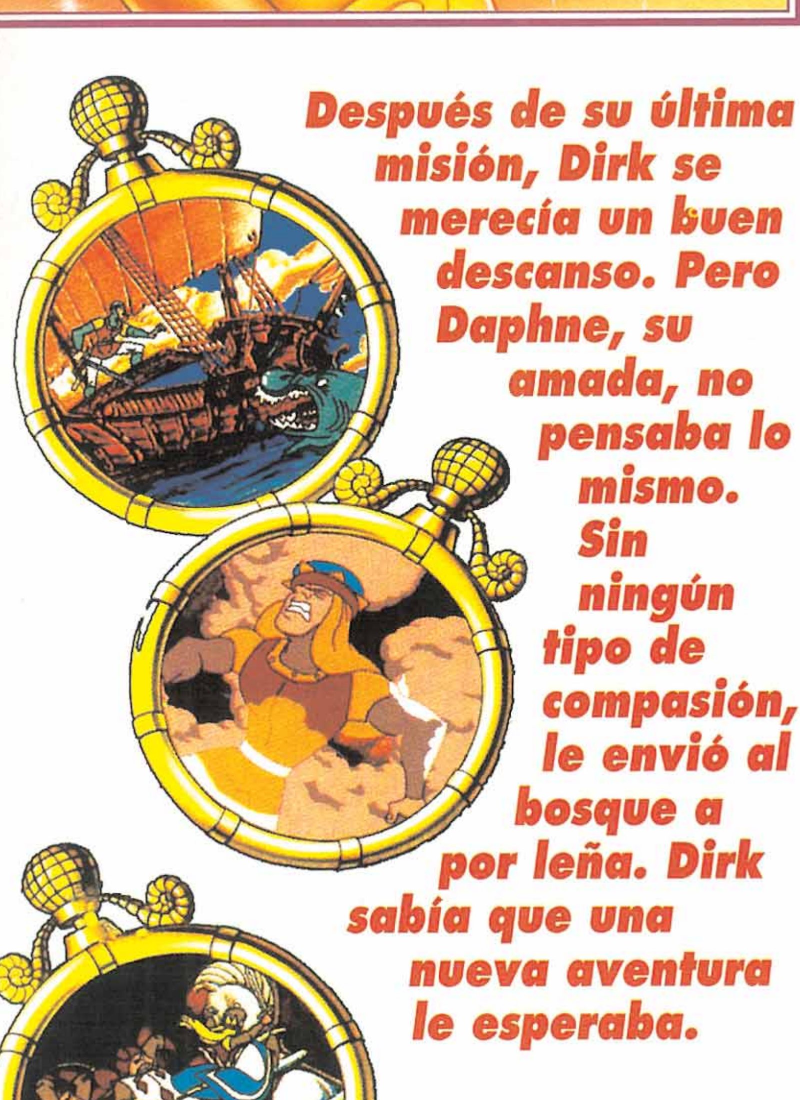

PC


PC


PC


PC


PC



Después de su última misión, Dirk se merecía un buen descanso. Pero Daphne, su amada, no pensaba lo mismo. Sin ningún tipo de compasión, le envió al bosque a por leña. Dirk sabía que una nueva aventura le esperaba.

EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Pero allí también le había dejado Mordread un recuerdo en forma de campo mágico, que desbarató con un potentísimo golpe de su espada (DISPARO). Está visto que su arma es su mejor amiga. Penetró por el espejo y, repentinamente, se encontró atendido por Tweedle Dee y su gemelo Tweedle Dum, que le vistieron para la ocasión: de Alicia. Pero de Alicia en el País de las Maravillas. La verdad es que el intrépido guerrero nunca hubiera soñado con un disfraz tan original. Por desgracia, también intentaron un pequeño golpe que Dirk pudo soslayar con un rápido movimiento (IZQUIERDA).

Ante sus ojos, sus más que sorprendidos ojos, corría la reina de corazones; pero los gemelos Tweedle seguían llenándolo de "favores", por lo que habría que huir (IZQUIERDA). De nuevo, la agilidad de Dirk estaba más que probada (ARRIBA, ABAJO). Sin embargo, apenas pudo parar el último golpe (DISPARO), se halló bajo los cetros de un trío de naipes. Casi instintivamente, saltó lejos de allí (DERECHA) y se encontró en la grupa de un caballo..., pero de ajedrez. Y con dos naipes más, cuya baraja cortó con su espada (DISPARO). La huida quedó cerrada por la reina, que le acometía sobre su caballo (IZQUIERDA).

No le quedó más remedio que montar sobre el caballo, desde donde pudo deshacerse de otros dos naipes de la guardia real (DISPARO), no sin pasar un mal rato. Su siguiente anfitrión era Sombrero Loco que, con su potente martillo, estaba deseoso de comprobar la dureza del casco de Dirk. No conforme con tal acción, Dirk espoleó sin piedad a su caballo (ARRIBA, IZQUIERDA): tras él se hacía añicos la tetera de cierto conejo... Ya fuera de su improvisada montura, Dirk saltó de la mesa (DERECHA) y evitó el último golpe de Sombrero Loco. Por fin, la puerta de salida. Pero, claro, no tardó en decrecer en tamaño. Cuando se abrió, Dirk ya sabía que tendría que buscar en otro sitio; por allí sólo cabían dragones miniatura como el Jabberwocky amarillo que estaba ante sus ojos. La primera nube de gases tóxicos la pudo parar con su espada (DISPARO).

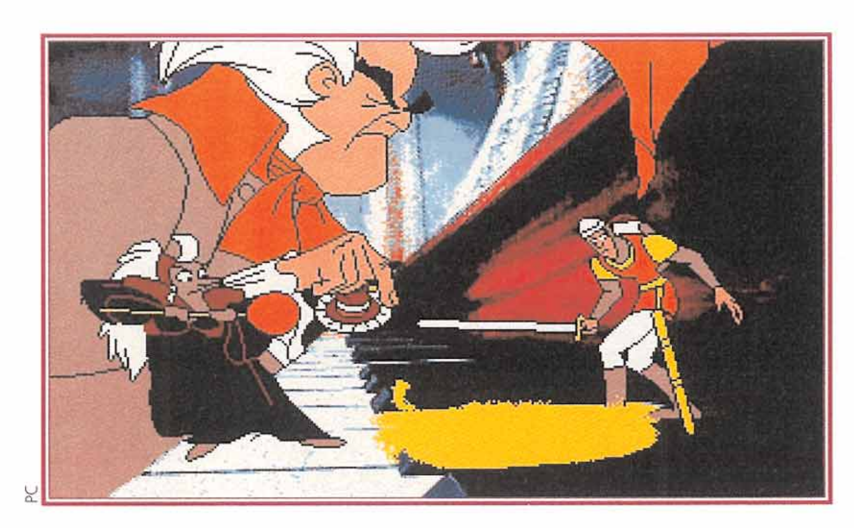
Pero, cual globo, el dragoncito empezó a hincharse y Dirk tuvo que retroceder (IZQUIERDA), sin perder tiempo. La espada se le escapó de las manos y tuvo que lanzarse a su rescate (ARRIBA). No se podía permitir el lujo de deshacerse de su mejor compañía. No por eso el dragón cesó en su aumento, y el pobre héroe se vio arrinconado en el límite del País; la única solución no le gustaría al animal. Dirk, sin consultárselo, saltó sobre su cabeza (DERECHA) y se encontró volando entre una bandada de cartas. La situación estaba casi controlada..., casi solamente.

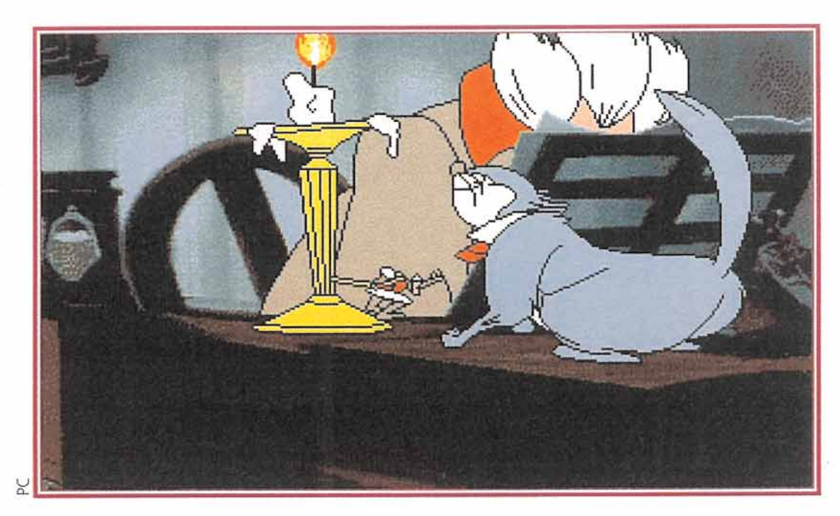
Por supuesto, Jabberwocky no quería tener inquilinos y Dirk tuvo que descolgarse como pudo desde una de sus orejas a uno de los naipes voladores (IZQUIERDA), en donde hizo una exhibición de surfing para estrellarse contra un espejo y volver a su máquina del tiempo. En ella, un nuevo campo mágico le obligó a activar el mecanismo (DISPARO). Su siguiente destino era la casa de un maestro, más aún, el hogar de un genio. Su siguiente destino era...

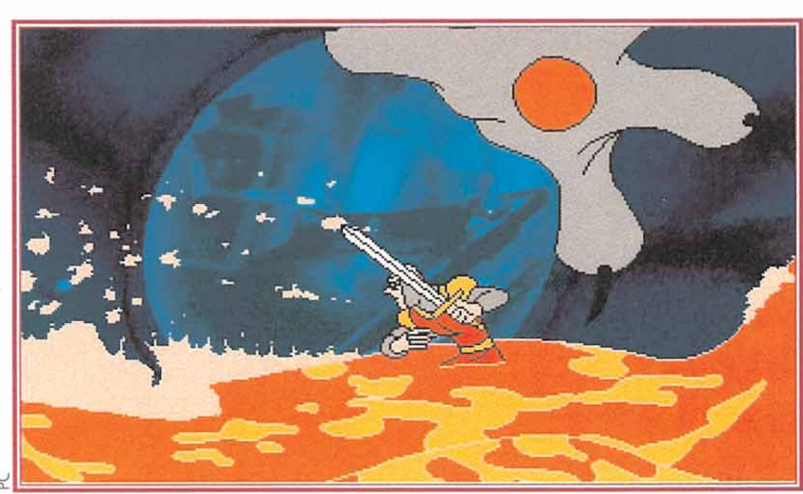
Dirk se marchó pertrechado de su espada y su mochila. Cortó algo de leña y..., oyó una misteriosa carcajada.

Por fin avanzó un paso y la vio. Ahora le tocaba el turno a Mordread, hermana del aniquilado Mordroc.

Suspendido en la máquina del tiempo, Dirk hizo una cabriola y evitó un mortal rayo. El vacío del limbo le rodeaba.


PC


PC


PC


PC

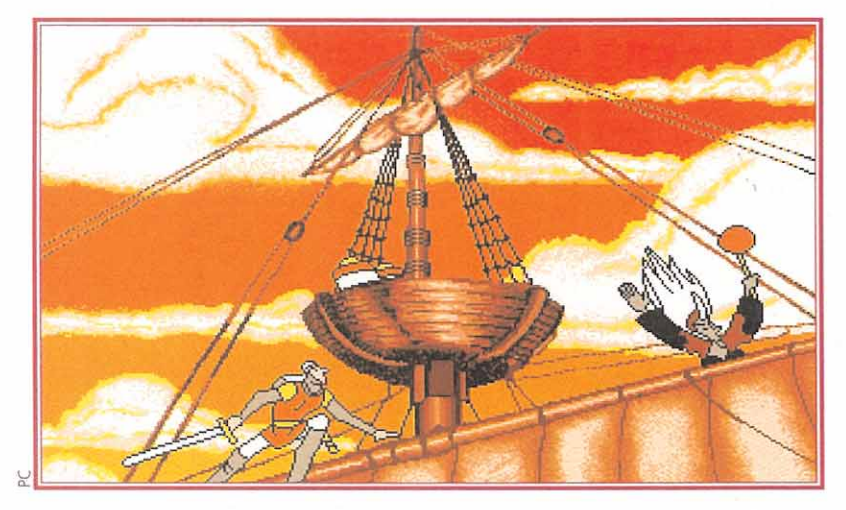
LUDWIG VAN BEETHOVEN

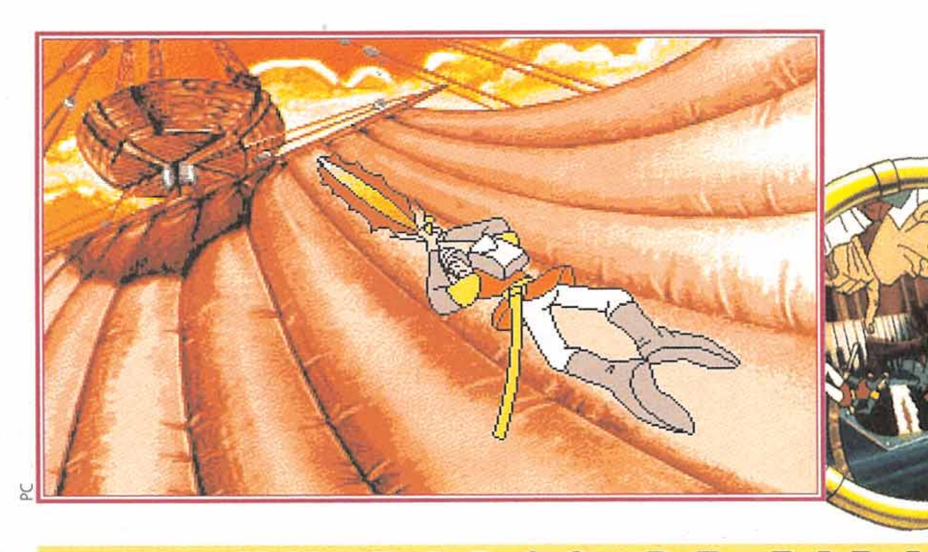
El mismísimo gran compositor alemán, que a la sazón se encuentra componiendo la quinta sinfonía, en la compañía de un cariñoso minino. La situación no es muy halagüeña, sin embargo, pues Dirk ha aparecido con tamaño de ratón y en el teclado del genio. Bueno, si consigue pasar desapercibido..., pero allí está Mordread. La llamarada hace que Dirk tenga que trepar por un paño hacia la parte superior del piano (ARRIBA), donde le espera el gato que comienza su persecución.

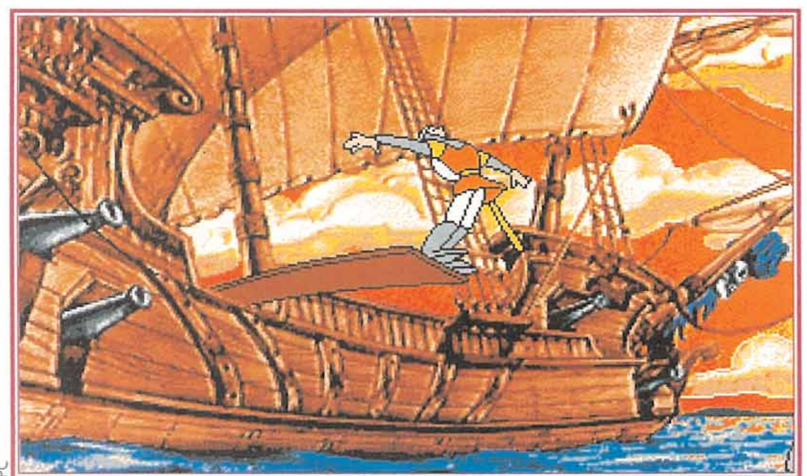
Dirk huye hacia la copa del músico (IZQUIERDA) desde donde se descuelga al suelo (ABAJO). El gato derriba una vela en su acoso, ante la mirada de enojo de Ludwig, pero no cesa. Dirk huye por el piano (DERECHA, DERECHA) y por fin salta de él a unos libros (ABAJO). De nuevo, Mordread le lanza su rayo y una vez más la espada le salva la vida (DISPARO). Entretanto, el felino se ha abalanzado desde el piano, y a Dirk no le queda más remedio que volver a encaramarse a los libros (ARRIBA).

Pero allí asoma de nuevo la cabeza del gato, con lo que sólo resta saltar de nuevo a la jarra de cerveza (IZQUIERDA) e introducirse en ella (ABAJO). El oportuno cierre de su tapa impide que la cera alcance al héroe, pero no distrae al gato, que mete sus garras en el recipiente. Dirk nada como puede (DERECHA) y la garra falla su objetivo. Lo siente por el trago del músico, pero a Dirk no le queda más remedio que romper su hermosa jarra. Su espada no falla (DISPARO) y hace añicos la claraboya.

Dirk se ve arrojado hacia las fauces de su gatuno amigo, pero con su espada le disuade del bocado (DISPARO). Por fin, camino libre hacia su transportador temporal, hacía el que corre sin pensárselo dos veces, lo activa (DISPARO) y suspira. El gato abre su bocaza, pero se queda con un palmo de narices, al ver como desaparece el bicho de sus manos. A todo esto, Ludwig van Beethoven ha conseguido, pese a la escaramuza, componer la quinta sinfonía. Y Dirk ha tenido la primicia de oír los acordes de su estreno: también tiene sus ventajas esto de viajar en el tiempo.


PC


PC


PC

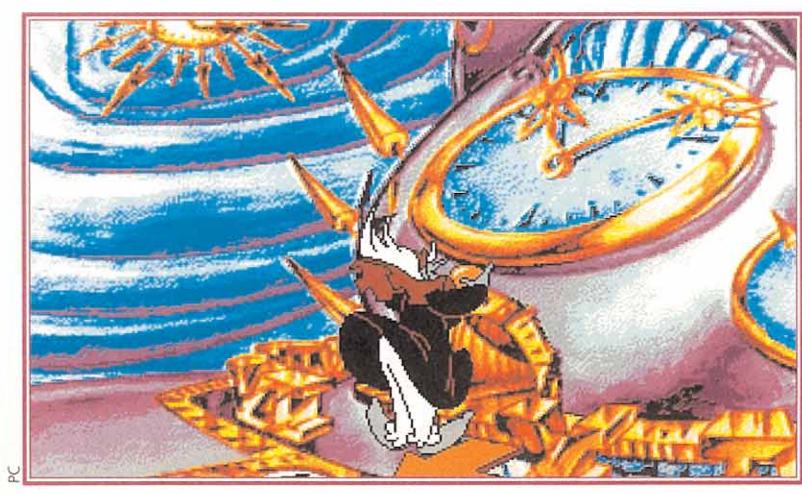
UN BARCO DE PIRATAS

Tras su ajetreada aventura, Dirk se vio catapultado al mástil de un barquito corsario, y nada más materializarse tuvo que saltar a sus velas (IZQUIERDA). El orden se vio roto y un barbado pirata le lanzó una andanada con su trabuco. Las velas eran un buen medio de transporte hacia abajo, y mejor con su espada (DISPARO).

Su destino iba a ser un oportuno barril en el que esconder la cabeza (ABAJO) para evitar su encuentro con otra redondita bala. La cuerda de la derecha era la única salida (DERECHA) y Dirk voló por toda la cubierta para encontrarse en un tablón..., suspendido sobre el océano. El sable del pirata le hizo retroceder por él (DERECHA) hasta caerse. Y, cómo no, abajo un tiburón se relamía. Por suerte, pudo aferrarse con la punta de los dedos al tablón y saltar (ARRIBA) antes de engordar el vientre del pececito.

Dirk se encontraba aferrado al aparejo, y por él subían unos piratillas más. Su espada le libró del primero (DISPARO) dándole unos preciosos segundos para alcanzar la torre de vigilancia (ARRIBA), a la que llega con el tiempo justo para ver a la bruja largarse en su vehículo, no sin antes dejar un "agradable recuerdo.

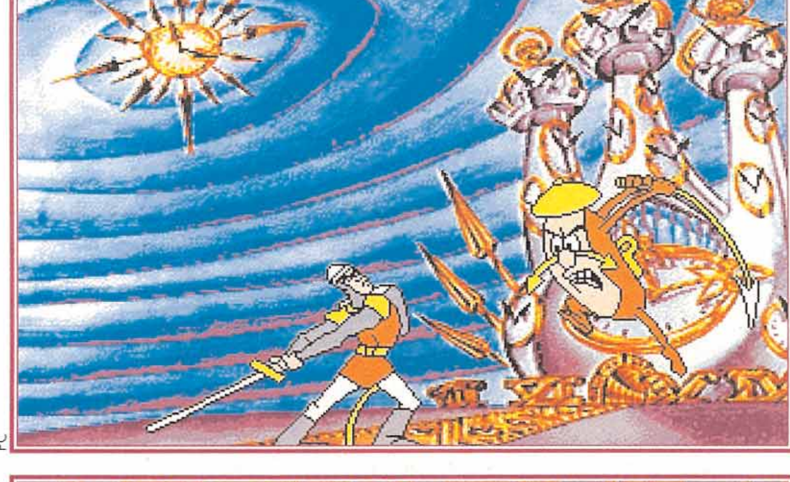
De nuevo con premura, Dirk activó el suyo en persecución de Mordread (DISPARO).



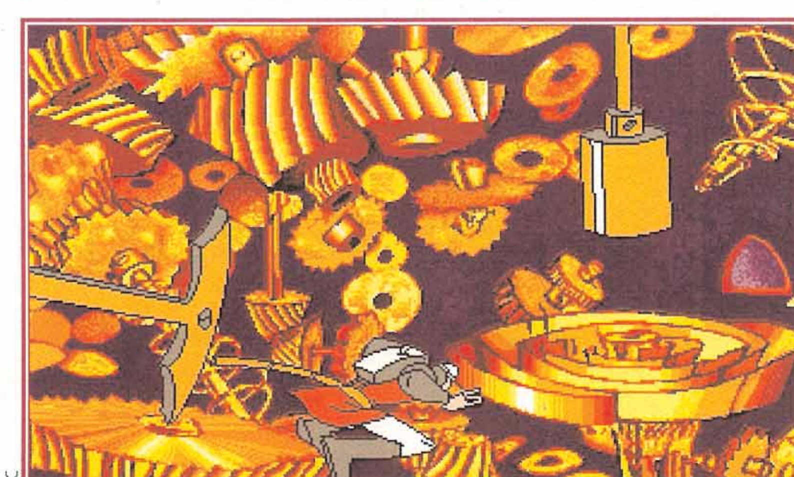
PC



PC



PC



PC

EN EL REINO DEL TIEMPO

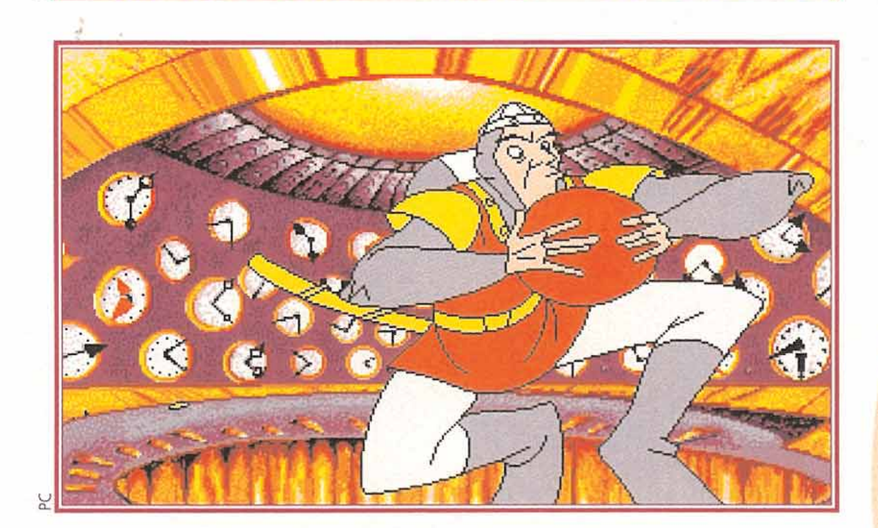
Aplastando un despertador, se materializa Dirk de nuevo. Ahora pequeños relojitos le aporrean con sus agujas. Sin duda, está en el Reino del Tiempo.

Se desembaraza de los dos primeros (DISPARO, DISPARO) y persigue a Mordread, que se ha introducido en un curioso edificio mediante un puente levadizo con forma de aguja. Pero Dirk tendrá que encargarse primero de más relojitos: al primero, lo esquiva (ABAJO) pero al segundo lo destroza (DISPARO). Ya cerca de la puerta, otro reloj se lanza a por él, pero de nuevo Dirk le manda de visita al relojero (DISPARO).

El Castillo del Tiempo tiene a su entrada dos celosos centinelas, que se darán un coscorrón ante la habilidad de Dirk (IZQUIERDA). No obstante, la persecución es enconada y se ve obligado a subir a la pesa de un reloj de cuco (ARRIBA) que le arrastra a la casita de su dueño. Oportunamente, esa tablita va a dar una ruta de escape al héroe, quien mantiene un precario equilibrio en el borde del reloj (ARRIBA). Dentro del reloj, los mecanismos son igualmente traidores. Hay que huir hacia la única salida (DERECHA) y saltar para alcanzarla (ARRIBA). Allí está de nuevo el despertador pesado, que le obliga a entrar por una puerta de madera (DERECHA).

A su alrededor, una cúpula de relojes alcanza al cielo. En el centro de la misma, un enorme trono cobija las posaderas del Señor del Tiempo, encarnado en un viejo y en un bebé. Para no ser menos, ambas encarnaciones toman instantánea aversión a Dirk y le lanzan sus bolas de energía, que envejecen instantáneamente a su receptor. Además, el reloj guardián no ha cesado en su empeño. Dirk esquiva como puede los ataques de tanto enemigo (DERECHA, ARRIBA) y se escabulle corriendo (DERECHA, DERECHA).

El último proyectil del Viejo ha impactado en el reloj perseguidor, destrozándolo por envejecimiento: los relojes cuando se hacen mayores se transforman en relojes de pared. Dirk tiene tiempo (hombre, si en este



PC

país no lo tuviera...) para un respiro, pero no muy largo. Ha localizado de nuevo a Mordread, pero sus enemigos le han localizado a él. El nuevo disparo lo puede esquivar agachándose (ABAJO) y, por fin, surge un plan en su cerebro. Coge la esfera de uno de los relojes de la pared y refleja el siguiente rayo, de forma que su destinatario pasa a ser la confiada Mordread (IZQUIERDA), que se ve así aniñada hasta las cenizas.

Libre de su enemigo, Dirk no tiene un momento para el regocijo por dos razones: a) El Viejo y el Bebe siguen queriendo librarse de él; b) La burbuja en que su querida Daphne está atrapada cae al vacío para perderse. Por un instante, Dirk sopesa la posibilidad de dejar que la burbuja desaparezca y así dedicarse en el futuro a una vida tranquila sin preocupaciones. Pero la deshecha: él es un profesional.

Con un salto se acerca al abismo (ABAJO) y con otro coge la esfera (DERECHA) mientras se pone fuera del alcance de las bolas del Señor del Tiempo. Ante él está la salida, y no tiene dudas en usarla, dada la proximidad de un nuevo reloj belicoso (DERECHA). Y ya puede ver su querida máquina del tiempo, en la que se monta y arranca (DISPARO).

PC

OTRO FINAL FELIZ, Y VAN...

Ya en su bosque preferido, Dirk lo contempla con cuidado. En su mano, hay una burbuja; en ella, están su hogar y su esposa, la promesa de una vida plácida, atendido por una bella mujer. Dirk tiembla sólo de pensarlo: "vida plácida", "atendido por..." Todo demasiado bonito. La tentación es fuerte, pero no va a ceder. Rompe la bola y sale la exuberante Daphne para arrojarse en sus fuertes brazos. Un gran beso culmina este final feliz. Y es que Daphne es también una excelente profesional.

Beethoven consiguió componer su sinfonía, pese al escándalo que habían organizado Dirk y un gato.

Tras su ajetreada aventura, nuestro héroe se vio catapultado al mástil de un barquito pirata.

Un gran beso culmina un final feliz. Daphne, al igual que su amado, es una especialista en todo lo que hace...

EPÍLOGO

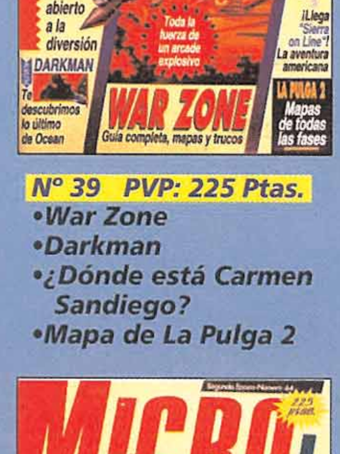
Daphne se separa con fuerza de su marido y le ordena recoger toda la leña, que hay que ver cómo deja todo antes de irse a trabajar. Dirk se despoja de su indumentaria y procede a la recolección. Poco después, colocará el cartel de LIBRE y cualquier malo con ganas de hacer fechorías podrá contratar un secuestro de Daphne con rescate incorporado. Cada uno se gana la vida como puede...

F.H.G.

SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO... ¡¡¡VAS A ECHARLO DE MENOS!!!



Nº 38 PVP: 225 Ptas.
- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs



Nº 39 PVP: 225 Ptas.
- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?
- Mapa de La Pulga 2



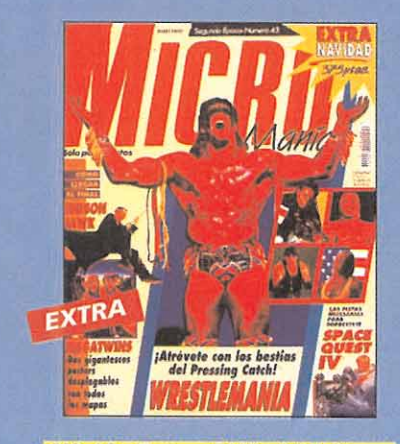
Nº 40 PVP: 225 Ptas.
- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



Nº 41 PVP: 225 Ptas.
- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



Nº 42- Extra PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers



Nº 43- Extra PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk



Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson





Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings !

Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox

Nº 48- Extra PVP: 375 Ptas.
- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family

Nº 49 PVP: 225 Ptas.
- Dark Seed
- Suplemento Nuevas
- Tecnologías
- ECTS 92

Nº 50 PVP: 225 Ptas.
- Juegos Olímpicos
- Stark Trek
- Larry 5
- Juegos en CD Rom



Nº 51 PVP: 225 Ptas.
- Epic
- Indy IV y Cruise for a Corpse
- De luxe Paint Animation



Nº 52 PVP: 225 Ptas.
- Indiana Jones
- Lawnmower
- Sim Ant
- Tecnomanías



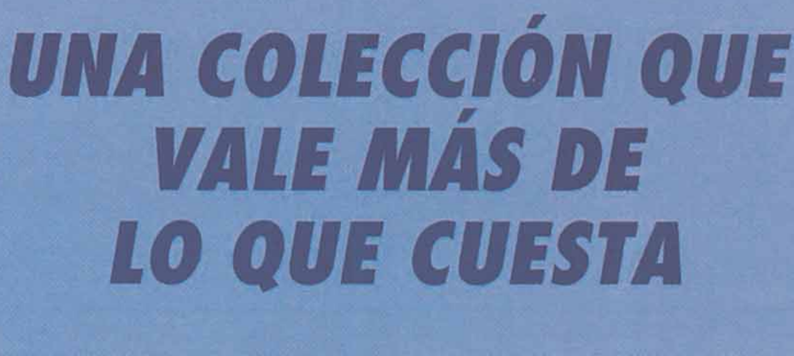
Nº 53- Extra PVP: 375 Ptas.
- Cruise for a Corpse
- Guy Spy
- Animator
- Indiana Jones



Nº 54 PVP: 225 Ptas.
- Lemmungs 2
- Arma Letal
- Cartooners
- Eternam



Nº 55 PVP: 225 Ptas.
- Cool World
- Alone in the Dark
- Street Fighter
- Informe CD Rom



UNA COLECCIÓN QUE VALE MÁS DE LO QUE CUESTA

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números:
1. Época: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 19, y 33. 2. Época: 1, 2 y 8

Sherlock Holmes desayunaba en compañía de su inseparable Watson cuando recibió una carta inesperada. El inspector Lestrade solicitaba su colaboración para investigar un asesinato cometido durante la noche anterior. Y Holmes sabía que cuando Scotland Yard pedía ayuda tenía que ser por un motivo realmente importante. De esa forma tan natural, entre el aroma del café y la lectura del periódico de la mañana, comenzaba el que iba a ser uno de los casos más complejos y apasionantes de su carrera.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE Sherlock Holmes

Caso resuelto

Holmes y Watson se desplazaron al lugar del crimen, un callejón situado junto a la puerta trasera del Regency Theatre. Allí se encontraba el cadáver de la víctima, tendido en el suelo, en el mismo lugar y posición en el que fue encontrado, y junto a él el inspector Lestrade tomando notas.

El inspector explicó a Holmes que el cadáver correspondía a Sarah Carroway, una joven actriz del Regency Theatre. El único testigo del crimen era una de sus compañeras de reparto, que en ese momento se encontraba dentro del teatro en estado de shock. Según el inspector, la crueldad del asesinato dejaba bien clara la mano de Jack el Destripador, a pesar de que el lugar de los hechos estuviera lejos de Whitechapel, la zona en la que hasta ahora habían tenido lugar sus crímenes.

Holmes examinó el cadáver localizando sobre el abrigo de la víctima una extraña sustancia blanca de la que recogió una muestra. Observó, además, que las mortales heridas se produjeron, probablemente, por el bisturí de un cirujano con el borde dentado. Ese detalle, lo llevó a dudar de la hipótesis de Lestrade sobre la autoría del Destripador, pues él nunca había utilizado un instrumento semejante. El inspector no permitió a Holmes recoger el bolso y el sombrero de la víctima, pero sí una barra de hierro sin relación aparente con el crimen.

En el interior del teatro, Holmes y Watson fueron recibidos por Henry Carruthers, el encargado de personal. Éste les explicó que la joven que lloraba junto al espejo era Sheila Parker, la compañera de Sarah que descubrió el cadáver. Holmes obtuvo de Watson un sedante capaz de calmar a la muchacha, y pudo, entonces, responder a sus preguntas. Sheila les contó que encontró el cuerpo destrozado de Sarah en el callejón y vio escapar corriendo del lugar a un hombre con una gabardina para luego regresar a la habitación y desmayarse. Al parecer, la infortunada joven tenía una hermana, pero Sheila no sabía mucho sobre ella.



En el camerino de Sarah hallaremos las pistas necesarias para comenzar nuestra investigación. El contenido de los cajones de la cómoda oculta un terrible secreto.

PC


Un agente de policía entregará al ama de llaves del detective una nota firmada por el inspector Lestrade de Scotland Yard. En ella, se le informa de que un terrible asesinato ha tenido lugar en la ciudad.

PC

Holmes examinó entonces la habitación y observó un ramo de flores sobre un mueble, recogiendo tanto una de las flores como la tarjeta que las acompañaba. También recogió un frasco de perfume, con una cinta, colocado cerca del espejo y un muelle oculto debajo del armario ropero. La puerta de la habitación había sido forzada y ahora estaba atascada, pero Carruthers pudo arreglarla en cuanto Holmes le entregó el muelle.

LA PISTA DE LAS FLORES

Holmes regresó a su apartamento en Baker Street y sometió la flor a un análisis. El microscopio reveló que las líneas rojas en los pétalos habían sido producidas por un proceso artificial, y un análisis posterior señaló la presencia de un compuesto de iodo.

También analizó el polvo blanco encontrado en el abrigo de la víctima y descubrió la presencia de arsénico junto con restos de jabón y alcanfor. Todos eran elementos de un producto muy conocido por sus propiedades de conservación.

En Baker Street, Holmes entabló conversación con un joven vagabundo llamado Wiggins, que en muchas ocasiones había colaborado con él dándole información. Le entregó la flor y le pidió que buscara el lugar donde se vendían claveles de color rosa sometidos a un tratamiento con iodo. Wiggins prometió poner en marcha su red de colaboradores y volver lo más rápido posible.

Entre tanto, Holmes y Watson se dirigieron al apartamento de la víctima. Allí, el detective encontró una pequeña llave en el interior de un paraguas y examinó detalladamente un cesto con ropa sucia, encontrando, entre ropas de mujer, una jersey, similar a los utilizados por los jugadores de rugby, con algunos cabellos negros y un fuerte olor a aceite de macasar.

De vuelta a Baker Street Wiggins había concluido con éxito su investigación. Una niña llamada Lesley vendía ese tipo de flores en un puesto en el Covent Garden, de modo que Holmes y Watson se dirigieron rápidamente a ese lugar.

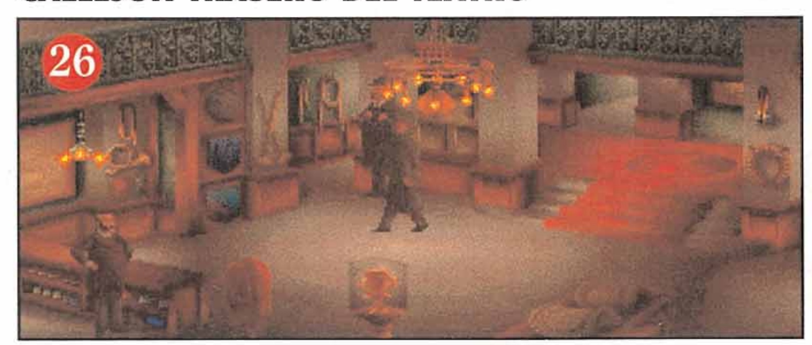
Lesley se resistió al principio a dar información a Holmes, pero el detective ganó su confianza comprándole una docena de violetas. Lesley había vendido gran cantidad de claveles rosados dos días antes, de forma que Holmes le entregó la tarjeta encontrada en la habitación del teatro.

En ese momento Lesley recordó rápidamente a la persona que se los compró ya que ella misma había escrito la tarjeta por encargo suyo. La joven les explicó que se trataba de un hombre aparentemente agradable y educado que, después de comprar las flores, se mostró muy grosero cuando ella se negó a acompañarle a la taberna. Lesley añadió que el desconocido arrojó la colilla de su cigarro al barril donde ella guardaba el agua con iodo para sus flores y que pareció haber perdido algo junto a él.

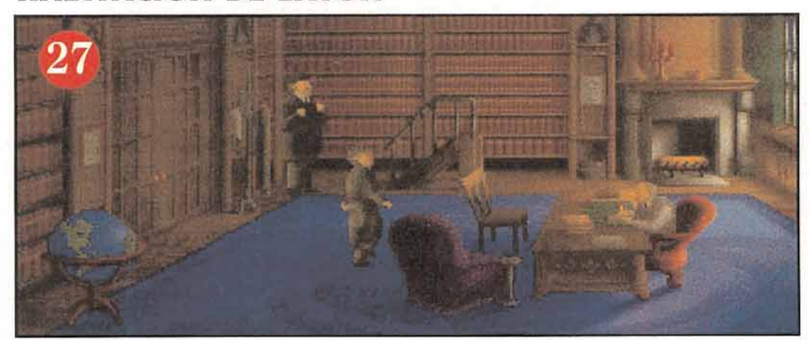
Ante esta nueva pista, Holmes decidió examinar el barril. Cogió un cesto con flores secas colocado sobre él y, después de observar la presencia de un objeto en el fondo, arrancó un alambre de la cesta para extraer lo que resultó ser un par de gemelos.

Holmes y Watson decidieron regresar al escenario del crimen, pero para entonces la policía ya había levantado el cadáver y había recogido todas sus pertenencias, dejando únicamente como huella una silueta de tiza sobre el suelo.


CALLEJÓN TRASERO DEL TEATRO

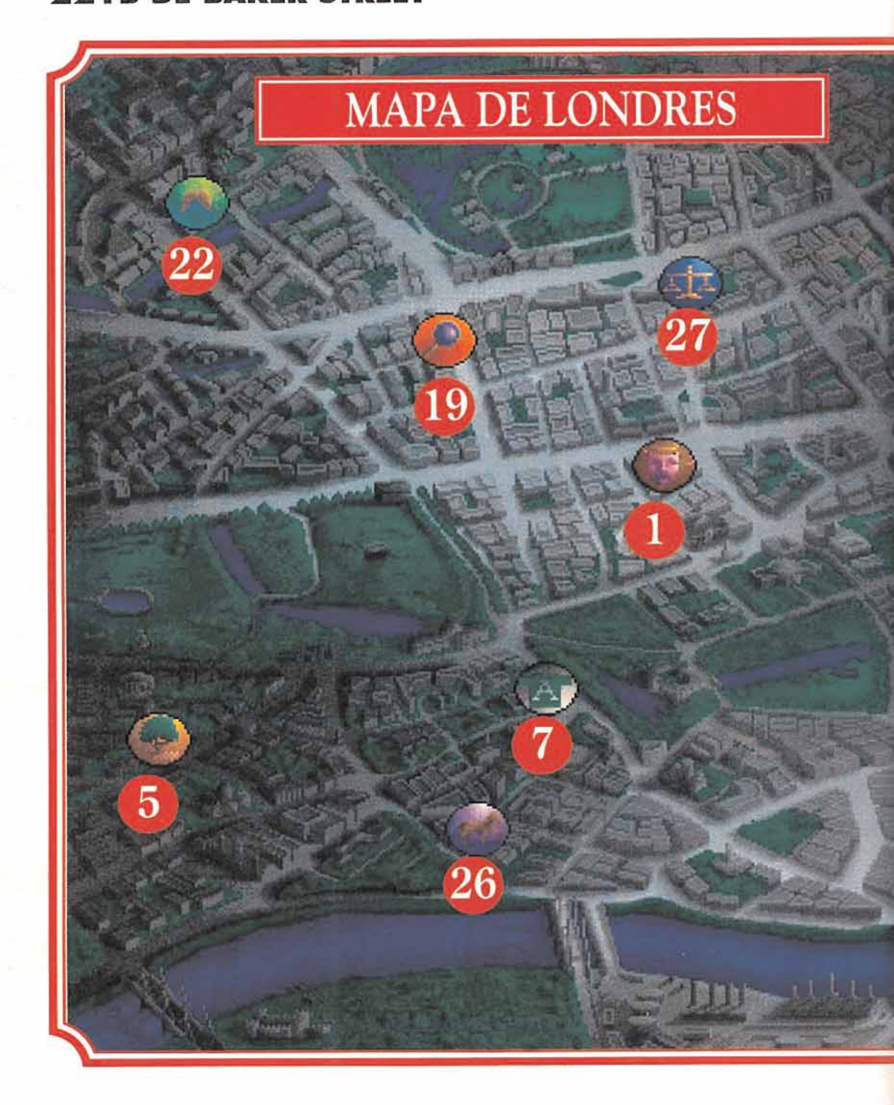

TIENDA ECUESTRE DE EDDINGTON

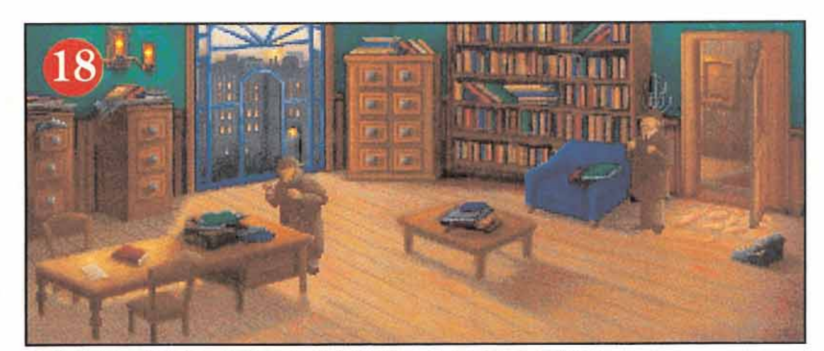

HABITACIÓN DE EATON


BUFETE DE JACOB FARTHINGTON


COVENT GARDEN


221B DE BAKER STREET




DETECTIVES MOOREHEAD Y GARDNER

PROBLEMAS BUROCRÁTICOS

Los restos de Sarah habían sido trasladados a la Morgue, el depósito de cadáveres. Allí Holmes preguntó al encargado si podía examinar los objetos encontrados junto a la víctima y éste colocó el sobre que los contenía sobre la mesa. Sin embargo, Holmes carecía de autorización para llevarse ninguno de los objetos, de modo que el encargado le impidió cogerlos.

Holmes solicitó dicho permiso al inspector Gregson, que se encontraba en la misma sala leyendo unos informes. El inspector le explicó que solamente Lestrade podía proporcionarle el permiso que deseaba y que podría encontrarle en Scotland Yard.

Nuestros dos amigos se dirigieron, por tanto, a la oficina central del Yard, pero el agente que se encontraba de guardia en la puerta se negó a permitirles el paso aludiendo órdenes estrictas de sus superiores. Holmes tuvo que regresar a la Morgue y explicar dicha negativa a Gregson, el cual se ofreció a acompañarlos personalmente. Efectivamente, el inspector tuvo unas palabras con el agente que antes les había impedido pasar y le ordenó que les permitiera acceder libremente al edificio.

Una vez dentro, un nuevo obstáculo esperaba a nuestros amigos. El oficial de recepción no parecía estar dispuesto a permitir que Holmes hablara con Lestrade, diciendo que el inspector estaba sumamente ocupado y no quería ser molestado.

Holmes salió de nuevo al exterior del edificio y entabló conversación con el vendedor ciego. Le preguntó cómo podía conseguir que el sargento Duncan, el oficial de recepción, les permitiera ver a Lestrade. El vendedor parecía dispuesto a darles algunas sugerencias a cambio de dinero. Sin embargo, Holmes le dijo que había descubierto, por una serie de detalles, que no era ciego sino que fingía serlo para ganar la compasión de la gente, y que si no lo ayudaba denunciaría su actitud a la policía. El vendedor, al verse descubierto, explicó a Holmes que el sargento Duncan se ablandaba fácilmente ante la adulación.

Nuevamente entraron nuestros amigos en el edificio. Esta vez, la táctica tuvo resultado y pudieron hablar con Lestrade y pedirle la autorización que necesitaban. El sargento Duncan la redactó, y Holmes y Watson pudieron volver a la Morgue y entregarla al encargado. De nuevo, examinaron los objetos encontrados junto al

Nos encontramos ante un nuevo caso para el detective más famoso de la historia, Sherlock Holmes. Un brutal asesinato ha tenido lugar en Londres y tenemos que descubrir al culpable.



PISO DE SIMON KINGSLEY

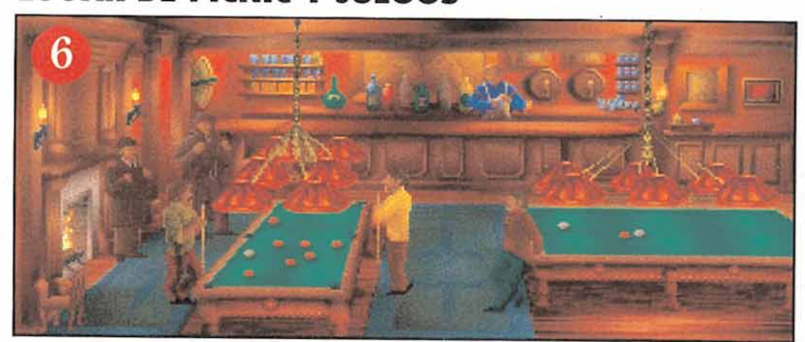




CASA DE LA ÓPERA DE CHANCERY



LUGAR DE PICNIC Y JUEGOS



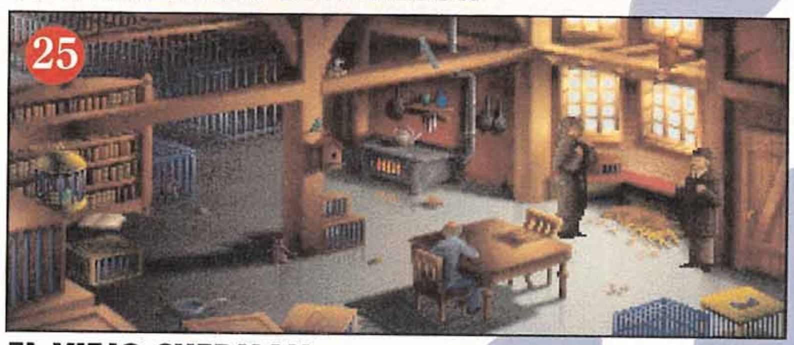
TABERNA DE ST. BERNARD



MUELLES



COMPRA-VENTA DE JAMESON



EL VIEJO SHERMAN

cadáver de Sarah, pero sólo pudieron coger uno de ellos, una llave.

UN DÍA EN LA ÓPERA

La llave abría la puerta trasera del teatro, y allí se dirigieron nuestros amigos para investigar de nuevo en el camerino de Sarah. La joven Sheila había abandonado la sala y Carruthers yacía adormilado junto al espejo. Por tanto, Holmes utilizó la pequeña llave encontrada en el paraguas para abrir unos cajones. En uno de ellos el detective encontró dos entradas para la ópera.

Interrogado por Holmes, Carruthers explicó que Sarah tenía una hermana llamada Anna que cantaba en la ópera y le había regalado esas entradas para toda la temporada. También le dijo que hace algunos días encontró un chico joven, de unos diecisiete años, rondando junto al teatro y preguntando por Sarah.

El chico le había pedido la dirección de Sarah y, al negársela, le había dicho que si cambiaba de opinión podría encontrarlo en el "Moongate".

Nuestros amigos se dirigieron a la Chancery Opera House, donde entregaron las entradas al portero. Frederick Epstein, el director del teatro, les explicó que efectivamente Anna Carroway, la hermana de Sarah, trabajaba regularmente allí. También les dijo que cantaba los papeles principales pero que había enviado una nota explicando que estaba enferma y que no podría actuar esa noche. Holmes mostró su interés por examinar el camerino de Anna. Sin embargo, Epstein se negó a permitirlo incluso cuando Holmes le explicó que podría ser fundamental para descubrir al asesino de Sarah.

Partimos del cadáver de una joven. Su cuerpo, terriblemente rasurado con un bisturí, es la primera pista. Ahora debemos poner en marcha todo nuestro ingenio y averiguar lo ocurrido.

Ante la negativa del director, Holmes y Watson decidieron ocupar sus asientos. Preguntaron al acomodador por el lugar que les correspondía y se dirigieron al palco correspondiente. Allí, una mujer de mediana edad les indicó que debía haber algún error con sus entradas, pero Holmes le mostró los billetes para demostrarle que no estaban equivocados. La mujer se presentó como Mrs. Worthington, la dueña del teatro, y les explicó que compartía regularmente ese palco con Sarah. Quedó perpleja al recibir la noticia de la muerte de la joven y se ofreció rápidamente a colaborar en la investigación. Redactó una nota para que Epstein les permitiera acceder al camerino de Anna. Además, les comentó que las dos hermanas estaban muy unidas y que Anna había regalado a Sarah un colgante de marfil con forma de pájaro que había sido muy del agrado de Sarah pero no del de James, su novio.

Nuestros dos amigos volvieron a hablar con Epstein, el cual no pudo negarse a permitirles acceder al camerino de Anna después de observar la autorización de Mrs. Worthington. Sin embargo, Epstein se empeñó en acompañarlos a la habitación para impedir que Holmes pudiera tocar los objetos situados en ella. Ante la testarudez del director, Holmes y Watson tuvieron que abandonar el camerino sin ningún resultado positivo.

Sin embargo, de nuevo en el hall del teatro, Watson sugirió a Holmes intentarlo otra vez y él intentaría distraer a Epstein para que Holmes pudiera estudiar libremente la habitación. Así lo hicieron. Watson consiguió, con excusas, llevarse a Epstein al baño del camerino y Holmes pudo manipular a su gusto los numerosos objetos colocados sobre el tocador. En uno de los cajones encontró un manojo de llaves.

JAMES, EL NOVIO DE SARAH

El frasco de perfume encontrado en el camerino de Sarah contenía una etiqueta indicando que fue comprado en la perfumería de Belle. Nuestros amigos se dirigieron a dicho local y preguntaron a la dueña si recordaba a la persona que compró el frasco. Belle les pidió una descripción del individuo que buscaban ya que muchas personas compraban diariamente ese tipo de perfume. Holmes le dio todos los datos que había descubierto gracias a la camiseta encontrada en el domicilio de Sarah. Se trataba de un hombre que usaba aceite de macasar, muy alto y de pelo negro. Belle lo identificó rápidamente como un jugador de rugby que entrenaba en un campo situado cerca de la perfumería.

Holmes intentó hablar con una joven sirvienta que barría el local, pero la chica le explicó que Belle no le permitía hablar con los clientes. El detective observó que la única vitrina vacía tenía una placa con la inscripción "La Cote D'Azur" y pidió precisamente esa marca a la dueña.

Belle tuvo que entrar en la trastienda para coger un frasco y Holmes aprovechó rápidamente su ausencia para hablar con la joven sirvienta. Ésta señaló que el joven jugador de rugby que buscaban fumaba cigarrillos de

la marca "Senior Service". Belle regresó con el frasco de perfume, pero para entonces nuestros amigos ya tenían toda la información que necesitaban.

En el campo de rugby, Holmes consiguió a duras penas entablar conversación con el entrenador. Le explicó que buscaba a uno de sus jugadores, a un joven llamado James. Nada más describirlo y sobre todo al explicar la marca de tabaco que fumaba, el entrenador pudo estar seguro de que la persona que buscaba, entre los muchos jugadores con ese nombre, era James Sanders.

El joven se acercó a nuestros amigos, pero negó conocer a Sarah, ya que las normas del club impedían a los jugadores tener contacto con mujeres durante la temporada. De todos modos, al mostrarle el frasco de perfume, James no pudo seguir negando la evidencia. Dijo que Sarah era solamente una amiga y que él vivía en el número 117 de Eaton Dormitory.

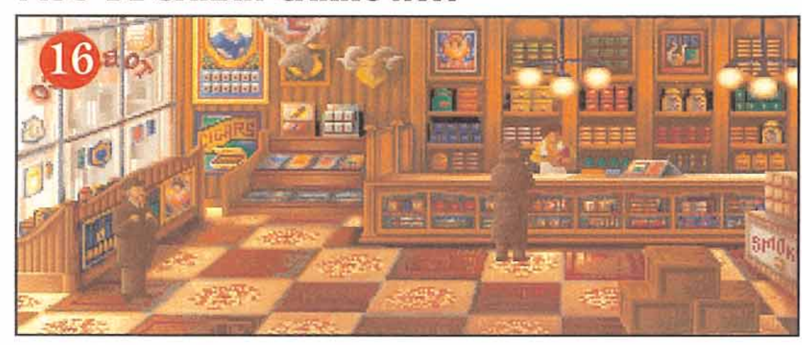
Los dos detectives se dirigieron a la habitación de James y se encontraron con una fría acogida. El joven les dijo que, por su culpa, el entrenador le había expulsado del equipo y los acusó de estar al servicio de los corredores de apuestas. Furioso, James se negó a creer que Sarah estuviera muerta y les exigió algún documento que lo probara.

Holmes regresó a Baker Street y pidió al vendedor de periódicos la edición que recogía la noticia del asesinato de Sarah, pero, por desgracia, dicha edición se había agotado. Holmes encargó entonces a Wiggins que fuera hasta las oficinas del periódico en busca de un ejemplar. Pero el niño le dijo que no era necesario, que había utilizado precisamente uno de los ejemplares para rellenar su abrigo y protegerse del frío.

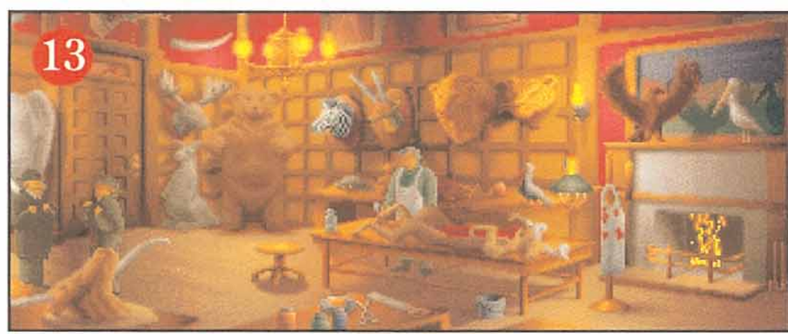
Al recibir el periódico, James Sanders se derrumbó al observar la prueba de la muerte de su amada. Ante las preguntas de Holmes, el joven les habló de su hermana Anna y de un extranjero llamado Antonio Caruso que era, al parecer, su prometido. No conocía el domicilio de ninguno de los dos, pero sí sabía que Antonio solía frecuentar una sala de billar llamada St. Bernard's Snooker Academy. Las dos parejas habían estado varias veces merendando en un parque cerca de Priory School, una escuela donde estudiaba un niño por el que Anna parecía mostrar un especial interés.



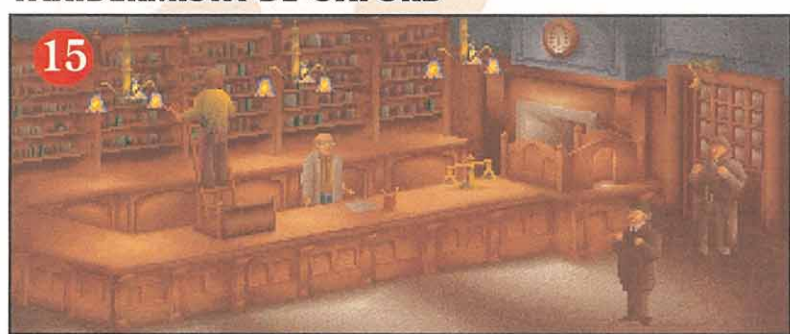
PISO DE SARAH CARROWAY



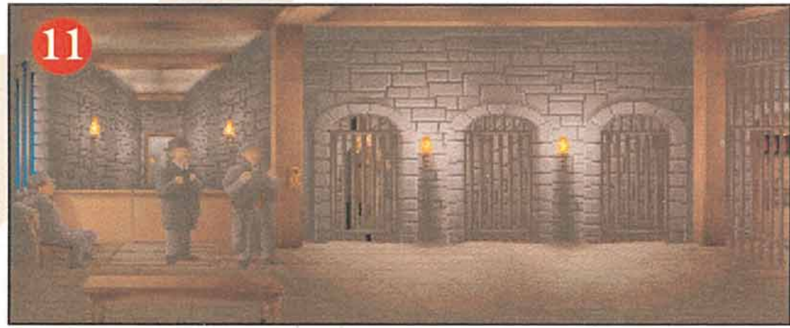
ESTANCO DE BRADLEY



TAXIDERMISTA DE OXFORD



QUÍMICO DE HATTINGTON STREET



CORTE DE BAU STREET



PERFUMERÍA DE BELLE





PISO DE ANNA CARROWAY

BUSCANDO A ANNA CARROWAY

Holmes y Watson se dirigieron al club de billar. Allí encontraron dos personas jugando una partida y un tercer hombre que los observaba. Holmes pidió información a éste último sobre Antonio Caruso y, a cambio de dinero, el hombre les dijo que preguntaran al jugador de la gorra. Así lo hicieron, sin embargo, dicho jugador, lo único que hizo fue enviarlos de nuevo al primer hombre. En ese momento, el otro jugador, vestido con un elegante traje amarillo, intervino en la conversación. Comentó que sabía el domicilio de Antonio pero que no le gustaba hablar con policías ni nada parecido.

Holmes decidió hablar entonces con el camarero, e indirectamente obtuvo información acerca de la esposa del hombre del traje amarillo. Sólo entonces, Holmes pudo entablar de nuevo conversación con él y amenazarlo con revelar a su esposa que tenía relaciones con otra mujer, tal como había descubierto examinando su traje. El jugador comprendió que Holmes sabía demasiado y le dio sin rechistar la dirección de Antonio.

En su habitación, Antonio Caruso recibió cordialmente a los dos detectives. Les dio la dirección de Anna y les habló algo más sobre el niño de Priory School por el que Anna tenía tanto interés. Era un niño solitario de unos diez años que al parecer tenía pasión por los giroscopios.

Holmes le explicó que estaban investigando el asesinato de Sarah, pero Caruso les dijo que a él le preocupaba aún más la desaparición de Anna, que no había sido vista desde la muerte de su hermana. Él mismo había estado en casa de Anna por la mañana pero su sirvienta, una mujer bastante sorda obsesionada por la limpieza, le había dicho que la joven cantante llevaba un día entero fuera.

Paul Brumwell, un niño solitario de unos diez años de edad, parecía ser la clave de todo el misterio. Era totalmente necesario para la investigación, ir a visitarlo y conversar con él.

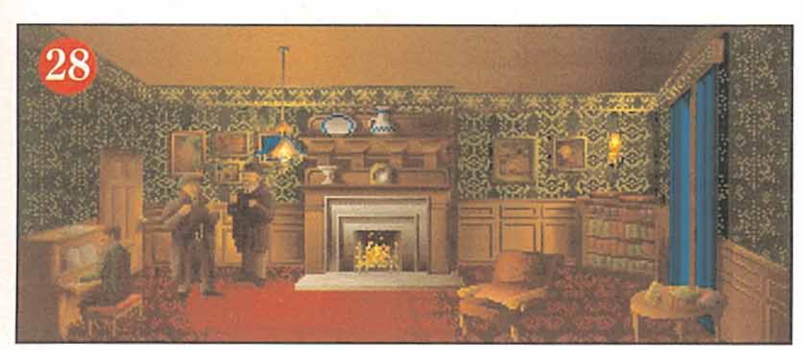
Holmes recordó que Wiggins tenía un giroscopio y lo compró. A continuación, se dirigió al parque y observó a los niños que jugaban detrás de las rejas. Uno de ellos, separado del resto de sus compañeros, fue rápidamente identificado como el niño del que le habían hablado.

Holmes le mostró el giroscopio y el niño se acercó inmediatamente. Les dijo que su nombre era Paul y que Anna había sido su niñera. Pero solamente venció totalmente su timidez y les contó todo lo que sabía sobre Anna, cuando Holmes le regaló el giroscopio. El niño regresó al patio para jugar con su nuevo tesoro, pero olvidó su gorra sobre las rejas. Un rápido examen de la gorra reveló una etiqueta con la dirección de una tienda de artículos de equitación.

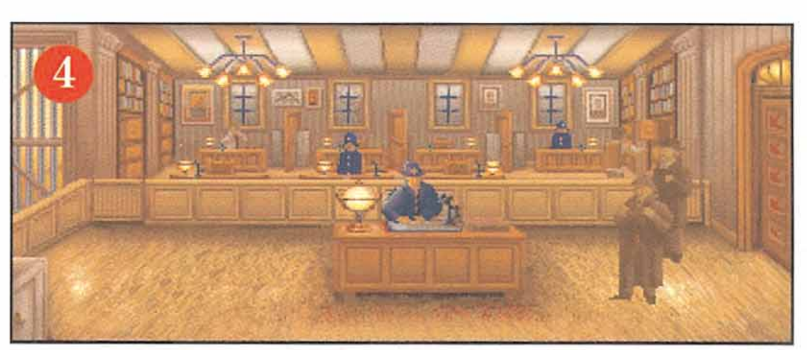


CAMPO DE SOUTH KENSINGTON





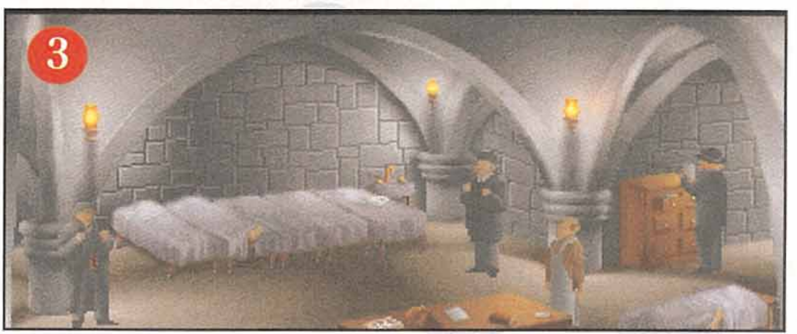
PISO DE ANTONIO CARUSO



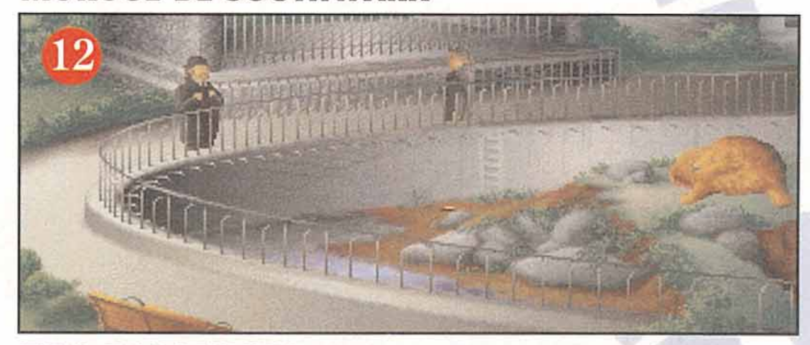
SCOTLAND YARD



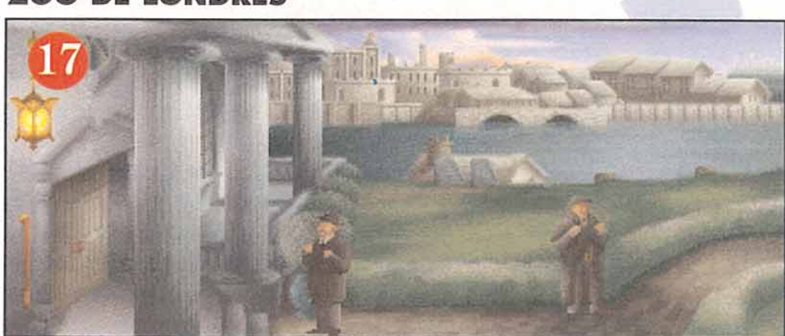
PISO DE ROBERT HUNK



MORGUE DE SOUTHWARK



ZOO DE LONDRES



MANSIÓN DE LORD BRUMWELL

Holmes y Watson se dirigieron al domicilio de Anna y llamaron a la puerta usando tanto el timbre como el llamador. Pero no parecía haber nadie en la casa. Por lo tanto, tras unas breves palabras con Watson, Holmes decidió abrir la puerta utilizando las llaves encontradas en el camerino de Anna.

En el vestíbulo de la casa, Holmes recogió y examinó dos tarjetas de visita, una de Caruso y otra perteneciente a una firma de abogados. Volcó la tierra de una de las macetas y subió al dormitorio, situado en el segundo piso. Allí se encontraron con la sirvienta de Anna, tan ensimismada en su frenética limpieza que sólo reparó en la presencia de los dos detectives cuando se encontraron a escasos centímetros de ella. Mrs. Beale, la sirvienta, explicó que no había visto a Anna en todo el día y les impidió tocar ningún objeto de la habitación.

Pero, cuando Holmes le dijo que había tirado una maceta sobre la alfombra del vestíbulo Mrs. Beale estuvo a punto de sufrir un ataque de nervios y, empuñando con fuerza la escoba, abandonó la habitación para arreglar el desastre.

Entonces, Holmes pudo mover una estatua situada junto a la puerta y coger sin problemas un interesante libro oculto bajo ella. Se trataba del diario de Anna, en cuyas últimas páginas hablaba de una carta, unos detectives que acababa de contratar para que la ayudaran a resolver un problema, un niño y una conspiración para apartarla de él.

Por fin, todo estaba claro y Holmes había resuelto el caso, aunque el precio había sido alto. Habían muerto tres personas inocentes y otras dos estaban entre rejas esperando la horca.

UNA PISTA FALSA

En el Covent Garden, junto al puesto de flores de Lesley, había dos localidades que aún no habían sido exploradas. Holmes y Watson entraron en el "Moongate", una taberna cuyo nombre pronto les recordó al muchacho del que les había hablado Henry Carruthers.

Después de examinar una cabeza de tigre disecada, colocada en una de las paredes, entablaron conversación con el camarero. Éste reconoció rápidamente los gemelos encontrados en el barril como pertenecientes a un tal Blackwood, un taxidermista que había hecho un buen trabajo con un tigre que él mismo había cazado en la India. Les dijo que no conocía la dirección de Blackwood, pero que en cierta tienda de tabacos de la ciudad había otro animal disecado por él.

El camarero se negó a proporcionarles más información, de modo que Holmes le retó a una partida de dardos y el camarero le respondió que solamente jugaría con él si antes vencía a los tres clientes del local.

Holmes derrotó a los tres hombres y luego hizo lo mismo con el camarero. Éste no pudo negarse, entonces, a revelar que el muchacho que estaban buscando, el mismo que se había interesado por Sarah, trabajaba en una tienda de productos químicos en Hattington Street.

Antes de abandonar Covent Garden los dos detectives entraron en la habitación de Madame Rosa, una supuesta adivina que afirmó no poder hacer nada para ayudarlos.

Una vez en Hattington Street, el dueño de la tienda sólo les permitió hablar con el muchacho después de que Holmes comprara uno de sus productos. El chico, llamado Richard, se mostró desolado al conocer la noticia de la muerte de Sarah y dijo ser un gran admirador suyo y estar secretamente enamorado de ella. Holmes comprendió que el dolor de Richard era real y que la pista que les había llevado hasta él no había sido de utilidad para aclarar el crimen.

Luego, se dirigieron a la dirección contenida en la tarjeta encontrada en casa de Anna y allí entraron en el despacho de un abogado llamado Jacob Farthington. Preguntado por su relación con Anna Carroway, el abogado les reveló una interesante historia. Hace varios años Anna había tenido un hijo con un noble casado, llamado Lord Brunwell que le había obligado a declarar que el niño no era suyo sino de su esposa. Sin embargo, Anna había obtenido posteriormente un documento de manos del doctor que asistió el nacimiento del niño revelando la verdadera identidad de la madre y había acudido a su oficina buscando apoyo legal. Desgraciadamente Farthington llevaba dos días sin verla y no cabía duda de que su desaparición tenía relación con el asesinato de Sarah.

EL ASESINO ES DESCUBIERTO

Los dos amigos decidieron por tanto dirigirse a la tienda de tabacos de la que les habló el propietario de la taberna. Allí, dialogaron con un dependiente llamado Alfred que dijo no poder ayudarlos a localizar el taxidermista que buscaban. Pese a las protestas de Alfred, Holmes empujó tres cajas de tabaco bajo una gran cabeza de ciervo y, después de subirse a las cajas, consiguió mover la cabeza y leer una etiqueta con la dirección del taxidermista.

Blackwood no estaba en la tienda y su dependiente, un mucha-

cho llamado Lars, parecía estar muy ocupado disecando una gacela. Holmes cogió un cuchillo colocado sobre la mesa y observó con gran interés que su filo tenía pequeños dientes de sierra. El detective comentó a Watson que ese instrumento podría ser perfectamente el utilizado para asesinar a Sarah. Esto significaría que Blackwood era el hombre que buscaban. Holmes recogió también la bata de Blackwood.

Interrogado por Holmes, Lars declaró no saber dónde se encontraba su jefe, pero reconoció haberle oído hablar de una cita en el muelle.

El muelle era una zona demasiado extensa como para rastrearla sin ayuda. Watson sugirió a Holmes que Toby, un perro de extraordinario olfato que ya los había ayudado en otras ocasiones, podría localizar a Blackwood y nuestros dos amigos se dirigieron a la tienda de animales del viejo Sherman para buscarlo.

El dueño de la tienda entregó a Holmes una correa para atar a Toby y acto seguido partieron hacia los muelles. Una vez allí, el sabueso encontró rápidamente el rastro de Blackwood y lo localizó en un barracón.

Holmes abrió la puerta de un pequeño cuarto de herramientas y encontró en su interior un martillo. A continuación, empujó un barril cerca de la puerta del barracón y se subió a él para alcanzar un cubo atado a una cuerda. Colocó de nuevo el barril en su sitio, llenó el cubo con agua del Támesis y, tras sumergir un trapo seco en el cubo, utilizó dicho trapo para limpiar la ventana del barracón.

A través de ella, Holmes observó que la puerta estaba atravesada con un tablón y que Blackwood se encontraba en el interior hablando con otra persona. El detective pidió ayuda a Watson, entró decididamente en el barracón destrozando la puerta con el martillo y se lanzó sobre Blackwood. El otro hombre consiguió huir pero, para entonces, Holmes ya había detenido a la persona que, sin duda alguna, había asesinado a Sarah Carroway.



LAS COSAS SE COMPLICAN

Blackwood había sido encerrado en la estación de policía de Bow Street y allí se dirigieron nuestros amigos con el propósito de interrogarlo. Pero, un estricto guardián no les permitió pasar por carecer de autorización. De modo que Holmes y Watson tuvieron que regresar a Scotland Yard y obtener un pase de manos del sargento Duncan. Solamente entonces, los dos detectives tuvieron la posibilidad de acceder a la celda de Blackwood y hablar con él.

El asesino reconoció su crimen y reveló que en realidad todo fue un accidente. Un personaje de la alta sociedad requirió sus servicios para encontrar una carta, que al parecer estaba en poder de Sarah. Pero, al intentar robársela, la situación se desbordó y acabó matando a la joven para impedir que gritara. Luego destrozó el cadáver con el fin de que pareciera obra de Jack el Destripador y se llevó sus joyas. Poco después descubrió que había cometido un terrible error ya que era Anna Carroway y no su hermana Sarah la que poseía la carta que él buscaba.

Sin embargo, por una fatalidad del destino, Blackwood había cumplido su misión sin saberlo: la carta se encontraba en el interior del colgante que Anna había regalado a Sarah con el propósito de mantenerla segura lejos de posibles ladrones. Holmes interrogó a Blackwood acerca del colgante. El asesino explicó que ya no lo tenía, que se lo había vendido a un tal Jaimeson que regentaba una tienda de compraventa de objetos usados.

Holmes tuvo que amenazar a Jaimeson con revelar a Lestrade la dudosa procedencia de algunos de los artículos de su tienda para que accediera a hablar sobre el colgante. Efectivamente, se lo había comprado dos días antes a Blackwood, pero acababa de vendérselo a un detective privado llamado Moorehead. Poco tiempo después uno de sus clientes regulares, un tal Robert Hunt, había acudido a su tienda preguntando precisamente por el mismo colgante.

Los dos amigos se dirigieron a la dirección de Moorehead y descubrieron que se trataba de una agencia de detectives a su nombre y al de un socio suyo llamado Gardner. Violet, la secretaria, explicó a Holmes que Moorehead no se encontraba en su despacho. Estaba muy preocupada porque un cliente que Holmes identificó rápidamente como Anna Carroway había citado a Gardner, el otro miembro de la firma, en el zoo a medianoche y no había vuelto desde entonces. Antes de abandonar la oficina, Holmes examinó cuidadosamente una fotografía colocada en la pared de la derecha.

SE PRODUCEN NUEVOS CRÍMENES

Un policía, situado junto a la puerta del zoo, explicó a Holmes que se había producido un crimen allí durante la noche y que el inspector Gregson estaba al frente de la investigación. Nuestros amigos obtuvieron permiso para entrar en el zoo y vieron al inspector examinando el cadáver junto a la oficina del encargado. Gregson no se mostró muy entusiasmado ante la presencia de Holmes. Por ello, nuestro amigo decidió examinar el cadáver por su cuenta, reconociéndolo como el detective Gardner al recordar la foto de la oficina.

Entre otras cosas, Holmes descubrió que no había sangre en el suelo y que el cadáver tenía una pierna rota, señales de desgarros similares a mordiscos y gran cantidad de polvo entre las ropas. Era evidente que Gardner había muerto en un lugar polvoriento y luego trasladado al punto en el que fue hallado el cuerpo.

El encargado del zoo, en el interior de su oficina, reveló nuevos datos a Holmes y Watson sobre las circunstancias del caso. Les proporcionó la dirección de Simon Kingsley, el encargado de limpiar las jaulas durante la noche. Antes de abandonar el zoo, los dos detectives se acercaron a la jaula del león Felix y descubrieron un objeto de metal brillante en el fondo, que, de momento, no podían recoger.

Simon recibió cordialmente a los dos detectives en su apartamento. Al principio pareció no poder darles datos sobre lo ocurrido durante la noche mientras él trabajaba en el zoo. Pero Holmes observó el polvo de sus botas y examinó una foto de Felix en la pared de la habitación. Tras hablar con Watson, Holmes condujo hábilmente la conversación con Simon y le hizo revelar la verdad. Durante su trabajo esa noche, Kingsley había encontrado el cadáver de Gardner en la jaula del león y había pensado que el detective había caído accidentalmente en la jaula y Felix lo había matado. Temeroso de que tomaran medidas contra su fiel amigo el león, Simon había sacado el cadáver de la jaula y lo había arrastrado hasta el lugar en el que fue encontrado.

Holmes tranquilizó a Simon revelándole que Felix no tenía la culpa de la muerte de Gardner, porque otra persona lo había arrojado a la jaula. Le pidió su ayuda para tranquilizar al animal, mientras él recogía el objeto brillante que había observado en el fondo de la jaula. Así lo hicieron. Nuestros amigos volvieron al zoo y, mientras Simon sujetaba a Felix, Holmes bajó a la jaula y recogió el misterioso objeto que resultó ser un reloj de bolsillo. Tras abrirlo, Holmes descubrió en su interior un trozo de papel con unos números.

Holmes regresó a la oficina de los detectives y preguntó nuevamente por Moorehead, pero la secretaria le explicó que su jefe había recibido un mensaje y se había marchado apresuradamente. La puerta de la oficina estaba cerrada y Violet no tenía ninguna llave para abrirla. Tras una breve conversación con Watson, nuestro amigo decidió que no había tiempo para formalidades y decidió destrozar la puerta de la oficina arrojando una máquina de escribir.

En el interior, Holmes descubrió la nota de la que les había hablado la secretaria. Un desconocido había citado, mediante amenazas, a Moorehead en la estación de metro de St. Pancras exigiéndole que llevara el colgante de Sarah. Temiendo por la vida de Moorehead, nuestros amigos se dirigieron a la estación.

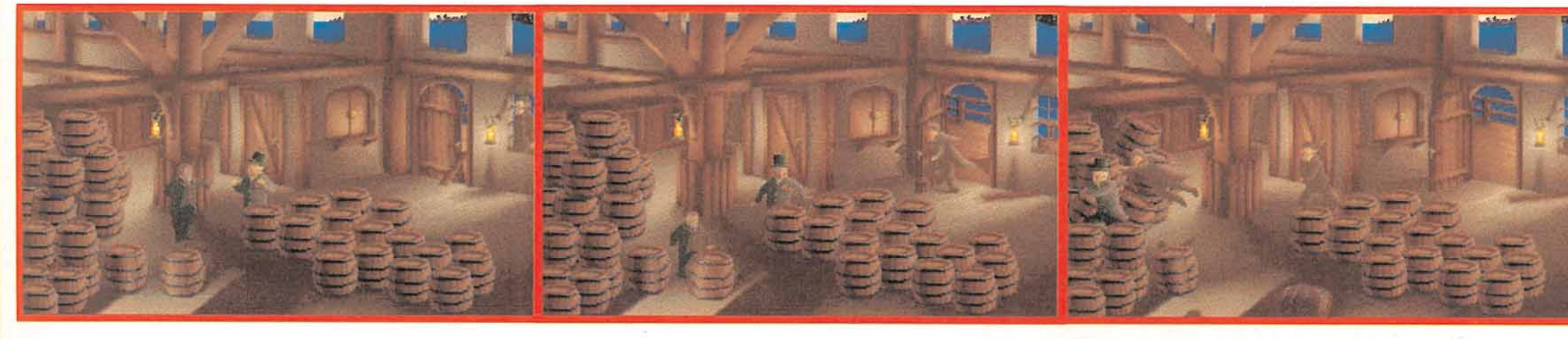
Cuando llegaron, un desconocido, que pronto reconocieron como Robert Hunt, el hombre que había indagado por el colgante en la tienda de Jaimeson, apuntaba a Moorehead con una pistola. La aparición de nuestros amigos distrajo a Hunt permitiendo a Moorehead desarmarlo, pero, el malvado golpeó al detective arrojándolo a las vías. Mientras Watson detenía a Hunt, Holmes no pudo hacer nada para evitar que el desdichado detective muriera arrollado por el tren.

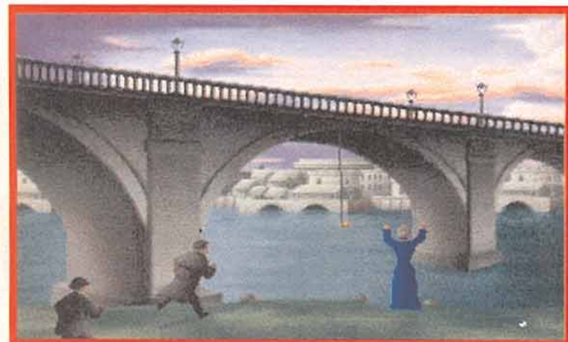
EL CÍRCULO SE CIERRA

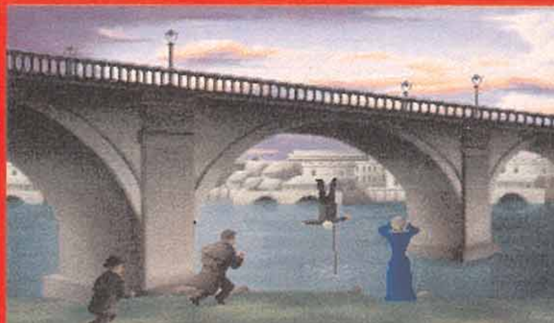
Holmes ya sabía que el hombre que contrató a Blackwood para que robara la carta fue el mismo que, tras descubrir que ésta se encontraba oculta en el colgante de Sarah, había enviado a Hunt tras el colgante. Desgraciadamente, la búsqueda de esa carta había provocado tres muertes y la desaparición de Anna Carroway seguía sin resolverse.

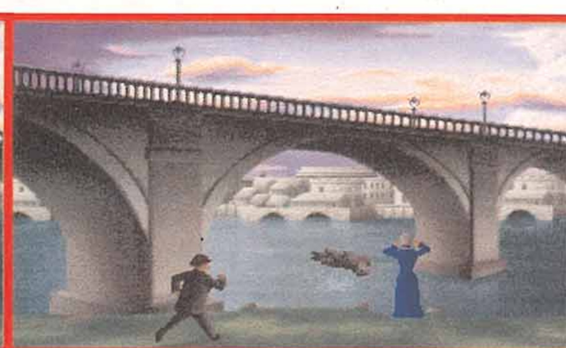
Nuestros amigos interrogaron a Hunt en su celda de Bow Street pero el malvado asesino, a diferencia de Blackwood, se negó a confesar. Dijo que jamás podrían relacionarlo con la muerte de Moorehead y Gardner, y que nunca había oído hablar de Anna Carroway. Holmes sabía que Hunt mentía, pero nada pudo hacer para conseguir que revelara la identidad del hombre que lo contrató.

Ante el fracaso, nuestros amigos regresaron por tercera vez a la oficina de los detectives y comunicaron las tristes noticias a la secretaria. Violet les explicó









que sus jefes tenían una caja fuerte, pero que nunca la había visto en los tres años que llevaba trabajando allí. Holmes entró en la oficina, movió un sillón colocado cerca de la biblioteca y, tras retirar una falsa estantería, dejó al descubierto la caja fuerte. A continuación, utilizó la combinación correcta para abrirla, escrita en el pedazo de papel encontrado dentro del reloj que Gardner perdió en la jaula de Félix.

En su interior se hallaba el colgante. Dentro del mismo estaba la famosa carta, un pedazo de papel que había provocado ya tres muertes. Una carta firmada por un tal doctor Smithson que revelaba que el pequeño Paul, hijo de Lord Brumwell, era también el hijo de una mujer llamada Anna Carroway.

La dirección que aparecía en la gorra de Paul representaba ahora la última pista con la que contaban nuestros amigos. Reginald Snipes, el dueño de la tienda de artículos de equitación, se negó a dar a Holmes la dirección de la familia de Paul para que pudieran devolver la gorra perdida.

Holmes conversó con Watson y dedujo que, probablemente, Snipes cambiaría de actitud si ellos conseguían desprestigiarlo ante sus clientes. Así lo hicieron, y Holmes examinó uno de los escudos de armas colgados de la pared opinando en voz alta que se trataba de una vulgar falsificación. Dos clientes abandonaron la tienda al escuchar las palabras de Holmes y, amenazado por nuestros amigos, Snipers les dio la información. Paul era hijo de Lord Brumwell, que vivía en una suntuosa mansión cerca del Támesis.

Un mayordomo abrió la puerta de la mansión de los Brumwell y explicó que su señor estaba indispuesto pero que Lady Brumwell los recibiría. Atravesando un lujoso vestíbulo decorado con impresionantes obras de arte, Holmes y Watson fueron recibidos por la señora de la casa. Ésta, inicialmente contraria a que vieran a su marido, terminó por ceder cuando Holmes le habló de la carta que tenía en su poder.

En su gabinete, Lord Brumwell no intentó, ni por un momento, ocultar la verdad. Preguntado por la suerte de Anna Carroway, la mujer que una vez amó y que le dio un hijo, señaló que realmente no lo sabía y que tal vez deberían buscar en el apartamento de Robert Hunt. Este bribón vivía en el 252 de Lambeth Road. Brumwell lamentó haber intentado impedir que Anna obtuviera la custodia legal de Paul, apoyándose en la carta del doctor que asistió al nacimiento. Pero, su lamento llegaba tarde, ya que para entonces ya habían muerto tres personas inocentes y otras dos estaban detrás de las rejas esperando la horca. Murmuró unas palabras acerca de finalizar el incidente con dignidad y salió de la habitación, cerrando inesperadamente la puerta a su espalda.

Holmes y Watson quedaron encerrados en el gabinete, pero Holmes desplazó uno de los dos sables colocados sobre la chimenea activando de ese modo un saliente en el cuadro de la pared izquierda. Moviendo el cuadro quedó al descubierto una caja fuerte abierta, en cuyo interior se encontraba la llave del gabinete.

Lady Brumwell explicó a los detectives que su esposo había abandonado la casa sumamente agitado, gritando que prefería acabar con su vida antes de sufrir la humillación de ser detenido. Holmes y Watson salieron rápidamente de la mansión para intentar encontrarlo. Pero cuando estaban cruzando el jardín, Lady Brumwell los llamó a gritos diciéndoles que lo había hallado y rogándoles que la ayudaran a detenerlo.

El desgraciado aristócrata subió a lo alto del puente más cercano, se ató una piedra con una cuerda al cuello y, ante los ojos de su esposa, se arrojó a las frías aguas del Támesis. Holmes se lanzó en su busca pero nada pudo para salvarlo de tan horrible muerte.

EL ANSIADO DESENLACE

El instigador de tan dramática historia había puesto punto final a su vida, pero Anna Carroway aún no había sido encontrada. Nuestros amigos se dirigieron al apartamento de Robert Hunt.

Observaron un papel saliente en un libro que resultó ser una papeleta de empeño en la tienda de Jaimeson. También, examinaron un cofre y, ante la sospecha de un doble fondo oculto, lo forzaron con la barra de hierro descubriendo una carta astral a nombre de Robert Hunt realizada por Madame Rosa. Con la papeleta en su poder se dirigieron a la tienda de Jaimeson y recogieron el objeto que se encontraba en custodia, un estuche con cartas de tarot en el que encontraron una pequeña llave.

Nuevamente en la habitación de Madame Rosa descubrieron que la sala estaba vacía. Holmes movió una de las velas y activó un mecanismo en la biblioteca que dejó al descubierto una caja fuerte. A continuación, abrió con la llave el cajón de la mesa y encontró una nueva llave en su interior que abrió sin problemas la caja fuerte. Allí encontraron una escritura de alquiler de un barracón en Savoy Street.

Holmes miró por la ventana del barracón y vio a una mujer atada y amordazada en una silla, así como un extraño mecanismo consistente en un barril de pólvora colocado sobre la cabeza de la mujer unido a una cuerda atada a la puerta.

Nuestro amigo comprendió que Robert Hunt, después de raptar a Anna, había colocado esa trampa mortal para que, si todo iba mal, no quedaran testigos que pudieran declarar en su contra. Pero Hunt no había contado con la valentía y la audacia de Sherlock Holmes. Tras forzar la puerta con la barra de hierro, Holmes y Watson irrumpieron en la oscura habitación.

La larga investigación tuvo un final precipitado y bastante accidentado, pero la historia concluyó felizmente.

Anna Carroway perdió a su hermana pero recuperó a su hijo e inició una nueva vida junto a él. Para conseguirlo, aunque involuntariamente, tuvieron que morir muchos hombres y tuvieron que resolverse muchos misterios.

Sarah murió por error, por un error trágico que segó la felicidad de otras personas. Pero su sacrificio permitió reunir una familia de la que ella podría haber formado parte.

P. J. R. L.





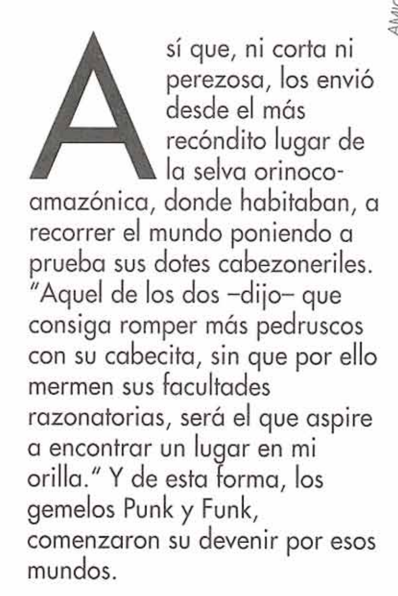




the Cool Croc Twins

Como todo buen caimanito que se precie, los hermanos gemelos Punk y Funk, estaban prendados de una bella caimanita, a la que prodigaban toda clase de galanterías y arrumacos, para ver cuál de ellos se llevaba la "caimana al charco". Ella, indiferente ante todos sus encantos, decidió que se disputaran su corazoncito a base de comprobar cuál de los dos era el más constante; para lo que no se le ocurrió otra cosa que comprobar la dureza de la "mollera" de sus dos galanes.





Aquí la cosa comienza a complicarse ya que los potentes electroimanes impedirán nuestro salto a las ventanitas.

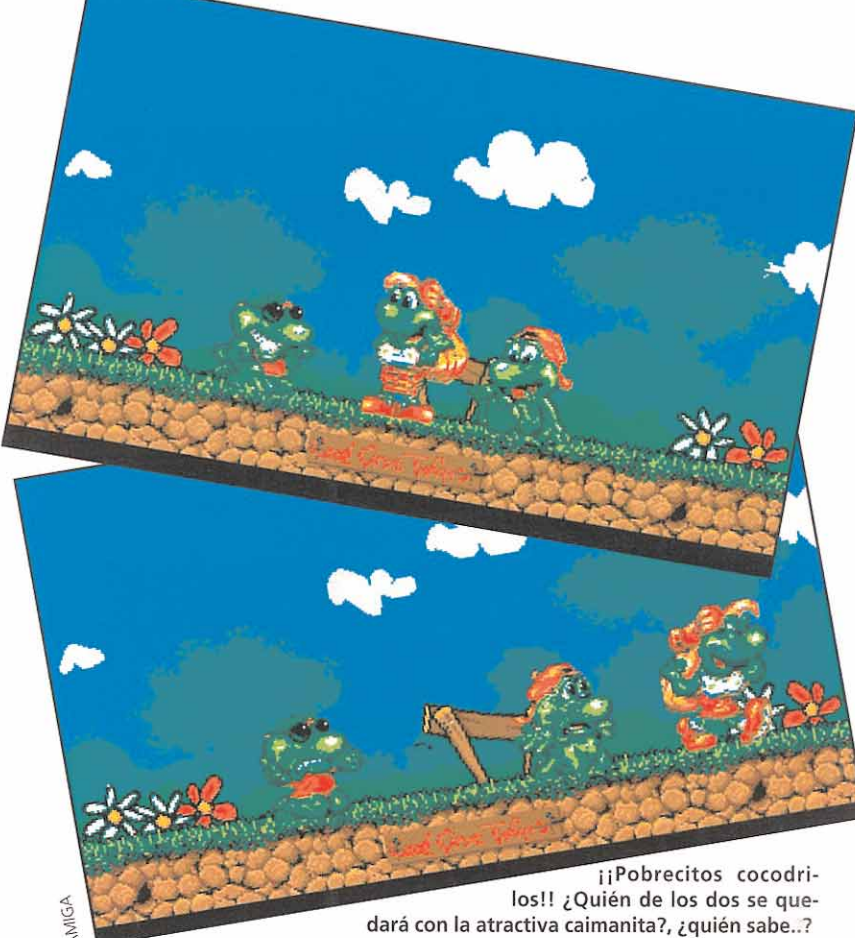
¿Dónde se encontrarán las ventanas y demás en esta fase? Los amiguetes de Asterix y Obelix no parecen dispuestos a ayudarnos.

Así que, ni corta ni perezosa, los envió desde el más recóndito lugar de la selva orinoco-amazónica, donde habitaban, a recorrer el mundo poniendo a prueba sus dotes cabezoneriles. "Aquel de los dos –dijo– que consiga romper más pedruscos con su cabecita, sin que por ello mermen sus facultades razonatorias, será el que aspire a encontrar un lugar en mi orilla." Y de esta forma, los gemelos Punk y Funk, comenzaron su devenir por esos mundos.

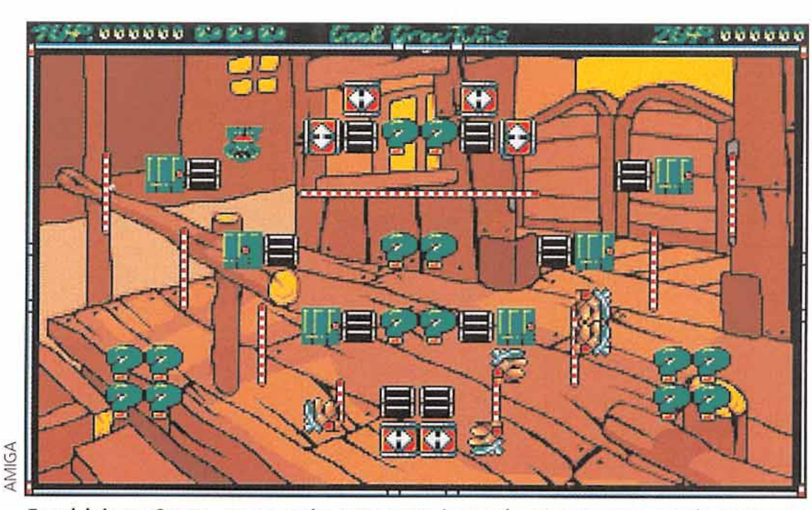
EL JUEGO

Nos encontramos de nuevo ante uno más de los ya clásicos programas de arcade de plataformas. En él tendremos que pasar un total de 60 pantallas, antes de vislumbrar el ansiado "congratulations". La mecánica del juego consiste en romper a cabezazos , en un total de nueve decorados distintos, una especie de ventanitas que se activarán al chocar contra ellas, encendiéndose una luz verde.

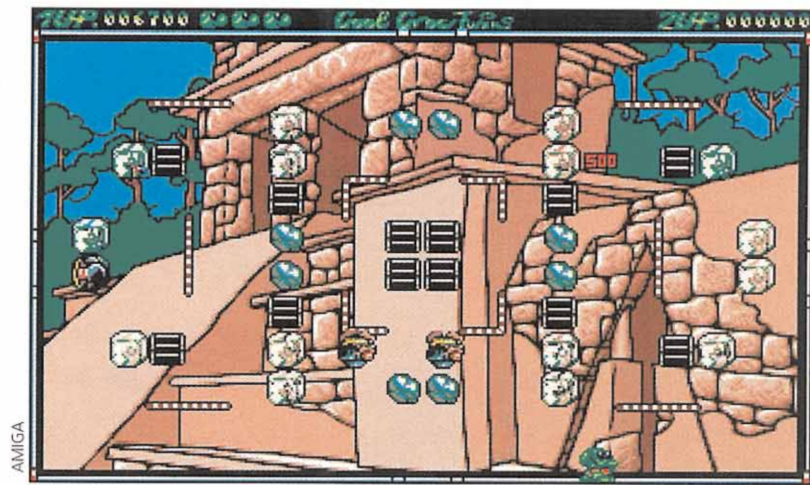
Abundan por todo nuestro trayecto distintos enemigos que se empeñarán en impedir a toda costa que finalicemos nuestra misión. Las ventanitas están diseminadas por todo el decorado y son accesibles pulsando el botón de disparo de nuestro joystick. Al chocar contra ellas, se activará la luz verde y retornaremos al lugar de donde saltamos. Si tropezamos por el camino con alguno de nuestros enemigos, le



¡¡Pobrecitos cocodrilos!! ¿Quién de los dos se quedará con la atractiva caimanita?, ¿quién sabe..?

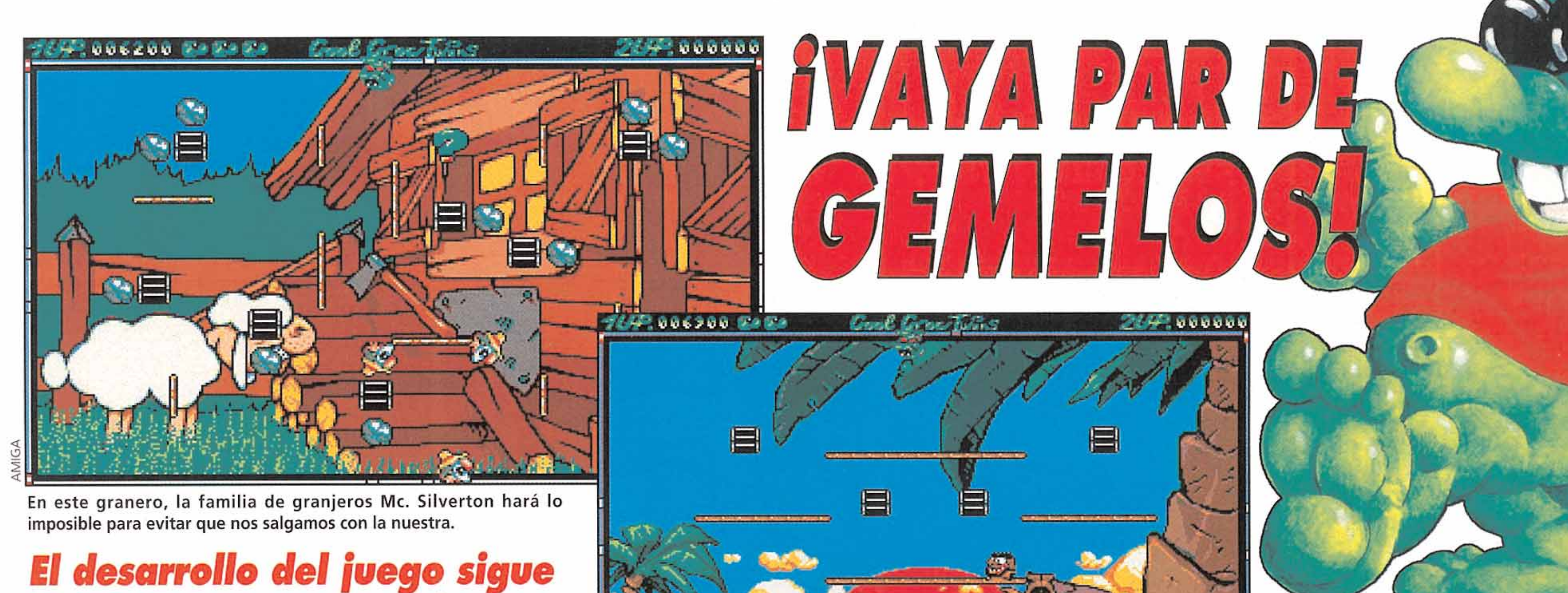


En el lejano Oeste, aparecerán por vez primera la puertas que tendremos que abrir, ¡cómo no!, a base de cabezazos.



Tanto los bloques de hielo como las rocas serán un fuerte impedimento para conseguir llegar a iluminar las ventanas.

¡VAYA PAR DE GEMELOS!



En este granero, la familia de granjeros Mc. Silverton hará lo imposible para evitar que nos salgamos con la nuestra.

En la espesa jungla del Amazonas comienza nuestra aventura. ¿Quién será el más testarudo?

El desarrollo del juego sigue las pautas que garantizaron el éxito de los clásicos arcades de plataformas.

En el nivel 3, los guerreros esquimales pretenderán evitar nuestra huida en sus rápidos kayaks.

CÓDIGOS SECRETOS

Bueno hombre, lo de los joysticks era broma, o casi. Para que no tengáis que recurrir a ello, ahí van los 11 códigos distintos de acceso a cada nuevo nivel.

Pantallas 1 a 5
No es necesario código

Pantallas 6 a 10
TRIAX

Pantallas 11 a 15
DREAM

Pantallas 16 a 20
MUNGO

Pantallas 21 a 25
JANKO

Pantallas 26 a 30
HENRY

Pantallas 31 a 35
DOORS

Pantallas 36 a 40
FLOYD

Pantallas 41 a 45
BRUNO

Pantallas 46 a 50
MONEY

Pantallas 51 a 56
HUMAN

Pantallas 56 a Final
GIRLS

CONSEJOS Y TRUCOS

Procurad eliminar a todos los enemigos posibles, antes de acercaos a un grupo de ventanitas, ya que ellos adivinan vuestros movimientos y os perseguirán con el fin de liquidaos o de apagar las lucecitas que tanto trabajo os han costado encender. Igualmente haceos con todas las letras que surjan al eliminarlos, ya que algunas dan puntos o vida, y la "C" consigue que se enciendan todas las lucecitas. Cuando aparezcan interrogaciones, lanzaos sin dudarlo hacia ellas, ya que en la mayoría de los casos, rebotaréis de unas a otras, liquidando lo que pilléis por el medio y encendiendo lo que encontréis a vuestro paso.

Por último, tened muy presente lo del cambio de los mandos izquierdo y derecho cuando os encontréis boca abajo, ya que si no lo consideráis, la palmaréis por desmemoriados.

dejaremos seco en el acto, tardando un espacio de tiempo en volver a aparecer. Esta será la forma de poder librarnos de ellos, cuando nos veamos asediados por todos los lados.

DE PLATAFORMA EN PLATAFORMA

Podremos acceder a las plataformas de dos maneras distintas: normal e inversa. Nos explicamos. La normal es la de siempre..., y la inversa es que el personaje puede actuar y caminar por debajo de la plataforma. De este modo la cosa se complica bastante, por lo que hay que tener mucho cuidado con nuestros enemigos.

Y no acaba aquí la broma, ni mucho menos, ya que el juego se divide en dos fases claramente diferenciadas. La primera de ellas, va del nivel 1 al 26, y en todos los niveles tenemos más o menos claro la misión a realizar, ya que podemos, de un golpe de vista, intuir el recorrido a realizar para poder apagar todas las dichosas lucecitas.

HASTA LUEGO COCODRILO

¡Peeeero, ah! amiguetes, cuando llegamos a la pantalla 27, primera de la segunda fase, todas las ventanitas y demás artilugios que nos den paso, o nos lo impidan, desaparecerán como por arte de magia, con lo que nuestra misión se hace terriblemente desesperante y nos entran bastantes tentaciones de mandar a paseo a la caimanita. De todas formas y con una buena dosis de paciencia, amén de cuatro o cinco joysticks destrozados, seguro que podremos ver el final de este singular programa desarrollado por Arcade masters.

Luis Luque



MANIACOS DEL CALABOZO

Bueno, pues aquí estamos todos reunidos una vez más. El hecho de ser febrero, casi, casi principios de un año negro para todo el mundo -según comentan-, espero que no amilane a héroes de la contrastada fama de los Maniacos.
Estoy seguro de que no será así, pues si eso los acobarda, más vale que no penetren en las próximas líneas, cargadas de misterios, sorpresas...

Tal y como esperaba, todos habéis tenido el valor de seguirme a las interioridades de esta sección, cada vez con más habitantes. Para comenzar a meteros un poco de miedo, anunciaré la llegada de otra obra de Horrorsoft, los creadores del archiconocido juego de «Elvira», así como de su segunda parte. Pues bien, su nueva aventura ya no incluye a la "bi-rescatada" bruja, sino que se desarrolla en el tétrico entorno de un museo de cera. No os diré mucho, pero sí adelantaros que ha caído una maldición sobre vuestra familia, que tiene que ver con los gemelos habidos en ella en el transcurso de varias generaciones, y os toca conjurarla. Con tal pretexto, habremos de viajar a una pirámide egipcia y a otros escenarios, como el nublado Londres de Jack el destripador.

Y tampoco hemos de olvidar al «Legend», que espero que muchos hayáis gozado ya a estas alturas. Se trata de la segunda parte del «Bloodwych», si bien abandona la perspectiva usada en éste para decantarse por otra más en la línea del «Shadowlands», al que ya me atrevo a tildar de clásico. De todas formas, y fiel a mi afán por daros a conocer nuevos mundos, hoy nos introduciremos en otro gran JDR, el «Wizardry», tal y como os había comentado el pasado número. ¡Ah!, y no olvidéis que tenemos una superclasificación, la Calabozolista, de JDRs que observar... Por cierto, os sigo invitando a votar. Recordad que debéis votar por tres juegos, de forma que al primero le dais tres puntos, al segundo dos y al tercero, uno. Venga, que nosotros también somos una democracia.

REVISIÓN DE UN CLÁSICO

En el mundo de los JDRs, uno nunca puede presumir de saberlo todo, pues sufrirá bastantes curas de humildad. Y esto os lo digo porque en cualquier momento puede caer en vuestras manos un nuevo juego y, quizá, resulte ser la parte quinta o sexta de alguna saga de la que no habíais oído hablar jamás.

Esto me ocurrió hace cosa de año y medio, cuando cayó en mis manos un juego que respondía al nombre de «Wizardry: Bane of the Cosmic Forge». Resultaba que era el sexto de la saga homónima, «Wizardry», de la que eran las primeras noticias que tenía. Poco después apareció el «Wizardry: Crusaders of the Dark Savant», séptima parte (sí, seis más uno es siete, siento abriros los ojos a la cruda realidad) de la citada serie, pero ya no me cogió por sorpresa. La serie ha sido desarrollada por unos autores norteamericanos llamados Sir-Tec, nombre que a pocos dirá algo. El caso es que ambos juegos acaban se salir en Inglaterra y, bueno, ya sabéis que si insistimos un poco igual nos los traen. Y aunque no se puede decir que estemos mal provistos, siempre se agradece alguna que otra aventurilla. ¿O no?

Paso a contaros detalles llamativos del juego. Se desarrolla en la típica perspectiva unipersonal (como «Eye of the Beholder») en cuanto a movimientos, pero el combate es más parecido al de la serie «Bard's Tale». Ya sabéis, se dan las órdenes al principio de cada turno y luego vemos cómo se desarrollan ante nuestros ojos. O sea, no es interactivo. No hay grandes problemas de lógica. Se combinan los típicos de juego con botones y plataformas, con los de uso de objetos al más clásico estilo de videoaventura. Los objetos imprescindibles que vamos encontrando han de ser recogidos obligatoriamente: el juego te informa de ello cuando optas por no cogerlo, y luego no te deja soltarlo.

La creación de personajes es muy rica en detalles, estando cerca de la riqueza que tenía la de «Megatraveller». Podremos configurar su nombre, raza, profesión..., de entre una gran variedad, cuyos efectos, además, se notan. Pero, lo más innovador es la definición de habilidades especiales. Así, se nos dan una serie de puntos a distribuir entre habilidades de combate (manejo de las distintas armas, de escudos...); de academia (razas de animales, kirijutsu o cómo matar al enemigo de un golpe, artefactos...); y físicas (exploración, música, desarmador de trampas y puertas...). Hay una gran variedad de las mismas, y las que se pueden tener dependen de la raza y la profesión. Y lo que es más importante, valen para algo.

Otro tanto ocurre con los hechizos. Los hay de gran cantidad de efectos y distribuidos por cuatro clases de mago, a saber: Priest, Alchemist, Psionic y Mage. De nuevo, todos ellos se usan en algún momento u otro, por su comportamiento especial con algunos monstruos, que hace muy difícil su derrota sin su uso. Confieso que hasta que jugué con «Wizardry» no había necesitado lanzar hechizos como Freeze o Charm a los enemigos.

Sobre la trama, es mejor no hablar mucho, ya que es muy detallada y se nota que está muy cuidada. Como suele y debería ocurrir en todos los JDRs, conforme vayamos avanzando iremos descubriendo más detalles ocultos sobre la historia en la que estamos inmersos. Factores cuya explicación no captábamos o pasábamos por alto cobran relevancia más adelante, cuando, gracias a nuevos conocimientos, vemos que van encajando como si piezas de un puzzle fueran. Y todo esto sobre un argumento verdaderamente enrevesado sobre el mito del bien y el mal. (Oye, perdona que de repente suene tan filosófico..., ya se me pasa).

LORD OF T

"Cuando el señor Bilbo Bolsón de Bolsón Cerrado anunció que muy pronto celebraría su cumpleaños centesimodecimoprimero con una fiesta de especial magnificencia, hubo muchos comentarios y excitación en Hobbiton..." Casi lo mismo que ocurrió entre los maniacos del calabozo cuando se enteraron de que ante ellos se abría un especial sobre el juego basado en el libro cuyo primer párrafo hemos reproducido.

Toda esa excitación estaba justificada, porque en las siguientes líneas se van a dar numerosas pistas para salir con bien de la Comarca y del Bosque Viejo, así como algunas cosillas sobre situaciones posteriores. Tampoco os perdáis las cinco grandes incógnitas de «Lord of the Ring», esas preguntas que buscan respuesta y que prácticamente todos habéis preguntado. Que comience la aventura.

LA COMARCA

Es esta una zona pródiga en misiones, la mayor parte de las cuales son perfectamente prescindibles, pero al menos ayudarán a familiarizarse con nuestros personajes.

Así, para conseguir que los animales nos sigan, nada mejor que la habilidad de Carisma que tiene Sam Gamyi. Es más, quizá con ella incluso logremos que una anciana asustada nos deje entrar en su encantada casa. Más aún; Rose Cotton tiene algo para su amado, por lo que no debemos irnos sin despedirnos.

Las buscadas athelas están al norte, al otro lado del primer río y cerca de un arbolito. Sin embargo, y dado que carecemos de habilidades curativas (por ahora) más vale que recabemos ayuda de un tercero para sanar al hijo del granjero Maggot. Por ello, tras hablar con él, debemos irnos un poco al Norte hasta reclutar al curandero que por allí habita. Si hacemos que nos acompañe salvaremos una vida, manteniendo su amistad con tres perritos.

Más cosas; si encontramos una llave de ruby debemos guardarla para el futuro, en concreto, hasta Moria. Y no debemos abandonar a los amigos en manos del Señor Oscuro (sobre todo si se llaman Hawkeye), pues puede que nos arrepintiéramos en el mismo futuro ya dicho.

EL BOSQUE VIEJO

Para entrar, podemos hacerlo por la puerta privada de los Brandigamo, y necesitaremos una llave que, lógicamente, está en su casa, o por el camino principal, en el que es preciso espantar a los Jinetes Negros al sutil grito de Elbereth. Otra forma de abrir la puerta secreta es usar el hechizo de "Abrir Puertas" que puede realizar Athelwyn..., pero tiene sus desventajas reclutarla para el grupo.

La salida del Bosque Viejo resulta fácil: basta rescatar al pajarito que quede al Sureste nada más entrar (usar la habilidad de "Escalar"). A continuación, podemos proseguir hacia el Este cruzando el seto, y llegar a un árbol ligeramente más hostil de lo normal. Si nos atrapa, podemos optar por varias soluciones: usando "Helphelp"

Los monstruos son muy variados. Gráficamente, no hay tantos como bichos distintos. O sea, el mismo dibujo puede ser Jungle vines, Creeping vines o Noxious vines. Pero, los gráficos están animados y con sonido, y en general tienen calidad. Aunque, hay que reconocer que ralentizan un tanto el desarrollo de los combates. Adicionalmente, el defecto citado deja de serlo a partir del momento en que hay una habilidad para reconocer monstruos. Si la tenemos muy desarrollada detectaremos la clase de monstruo a que nos enfrentamos con más rapidez y nos evitaremos sorpresas, como creer que nos enfrentamos a una simple rata cuando en realidad lo hacemos a una viciosa rata de la rabia. O sea, que tal elemento pasa a ser uno más del juego.

Tan variadas como los monstruos, son las zonas a explorar. El juego comienza en un castillo, con sus cuatro torres, sus tres pisos, sus lóbregas mazmorras... Sin embargo, podremos encontrar una salida por unas cuevas que nos llevarán a una enorme montaña, cuyo interior ha sido horadado por los enanos y transformado en unas minas. Y el juego sigue a través de ciénagas, bosques, catacumbas, pirámides, templos y criptas. todas habitadas por infinidad de seres extraños, en su mayoría hostiles, pero también amigos con que tratar. Y aquí voy a dejar el tema, pues corro el riesgo de no dejar espacio a los otros maniacos. Sólo deciros que lo que queda escrito es un pequeño aperitivo de lo que tal juego depara a su jugador. En fin, mereca la pena, de verdad.

OTROS MANIACOS

J. Joaquín Fernández, de Alicante, responde a cantidad de enigmas ya solucionados, muchas gracias, y hace también algunas preguntas. Tras haberse terminado el «Lord of the Rings», está preocupado por si su segunda parte valdrá para PC-XT. Sí, tranquilo, sí te vale. Te lo digo por experiencia. También pregunta en que se basan nuestros críticos para calificar la originalidad de un juego. Pues nos basamos en cosas tales como su tema, su desarrollo, sus gráficos y cualquier cosa nueva que incorpore. Personalmente, suelo dar más importancia a innovaciones en el desarrollo que en los otros conceptos. Los votos de Joaquín van, por este orden, al «Shadowlands» (¡cómo no!), al «Lord of the Rings» y al «Ishar».

Del «Shadowlands» pregunta como transferir energía mágica de un objeto a un hechizo. La verdad es que en el manual no está muy claro, por lo que voy a describirlo con cierto detalle:

-Pon el objeto en la mano. En la pantalla de inventario verás que queda bajo una especie de balanza.

-Pulsa sobre uno de los lados de dicha balanza. Verás que la energía mágica del objeto disminuye, al tiempo que la barra de la del personaje sube.

-Hecho esto, coloca el hechizo que quieras recargar en la mano del mismo personaje. Pulsa ahora sobre el otro lado de la balanza y verás que la energía mágica del personaje disminuye, mientras que la del hechizo sube. Ya está listo para su lanzamiento.

Por cierto, en este mismo juego sois unos cuantos lo que habéis escrito para informarme de que las llamas que hay dispersas por sus distintos niveles también sirven para resucitar miembros muertos, si recoges su osamenta y te la llevas.

Ignacio Turiel, desde Baracaldo (Vizcaya), bombardea con preguntas prescindibles del «Lord of the Rings», para cuya respuesta le remito al especial publicado del tal juego. Pero no haré lo mismo con la pregunta que hace de «Elvira II», sobre qué ingredientes precisa el hechizo de Resucitar. Como algunos sabréis son cinco, pero Ignacio sólo tiene cuatro de ellos correctos: el xxxxxxx, el yyyyyyy, el zzzzzzzzz y el wwwww ww wwwwwwwww (je, que no he cambiado: sin embargo, os he dado una pista). El elemento que le falta..., ¡tiene "huevos" el elemento que le falta! Pues ahora no me acuerdo..., ¡tiene "huevos" la cosa!

Carmelo Martínez, de Burlada (Navarra), hace unas precisiones sobre el primer artículo de «Shadowlands». Recomienda el racionamiento a tope de comida y agua, así como el uso de los arcos del nivel cinco contra los perros que infestan el laberinto. También afirma que es conveniente luchar contra los minotauros pegándose a la pared, de forma que evitemos sus golpes. Asimismo, sostiene que hay que dejar cuatro martillos en lugar de cinco arcos en la trampa "I am only one..., I were six". Sobre esto, creo que dará igual una cosa u otra. Es más, la condición a cumplir parece, como bien dice Sergio Suárez, de Córdoba, poner cosas que pesen un total de diez kilos. Respecto a la pregunta que hace Carmelo sobre el «Shadowlands», su pequeño atasco en el segundo piso de la pirámide, seguro que quedó resuelta en el segundo artículo, por lo que me ahorro más detalles.

Volviendo con Sergio, me cuenta su deducción para concluir que es un cofre lo que hay que poner en el susodicho enigma, pues "es uno pero en él caben seis objetos", y, casualmente, un cofre pesa diez kilos. Por lo demás, Sergio contesta a muchas preguntas del «Ishar», y nos da su clasificación. Una vez más, el mejor, para él, es el «Shadowlands», que sólo desmerece por su pésimo final. Además, incluye su enigma favorito, que es la captura de tres miembros del grupo que se produce en el tercer piso de los calabozos, a la espera de su ángel salvador. Sus restantes votos van para el «Battletech» (ya nos contarás algo de él) y el «Eye of the Beholder».

Pues se acabó lo que se daba. Pensad que, la siguiente vez que nos veamos ya habrá pasado febrero. Eso es bueno, ¿no? Hala chavales, suerte: el próximo mes, más.

Ferhergón

HE RINGS






vendrá en nuestra ayuda el querido Tom Bombadil; pero si preferimos usar la habilidad de "Perception", encontraremos un agujero en el techo.

Un reparador sueñecito en casa de Tom nos proporcionará una nueva palabra mágica; sobre las necesidades de Baya de Oro hablaremos después.

Por cierto, en Suministros Zarquino hay algo que será muy útil en el futuro que ya hemos comentado; se trata de una Rueda de Oro que se encuentra enterrada en el sótano.

BATIBURRILLO DE TRUQUILLOS

Antes de pasar a los Cinco Grandes Misterios, unos cuantos consejos que nos simplificarán la vida en vuestra epopeya y nos facilitarán mucho el camino para llegar al fin de nuestra difícil aventura.

-El muro de hielo de la caverna de Tornasauce se puede fundir con un poco de magia: el hechizo Countermagic es útil al respecto. La Vara de Hielo que encontraremos detrás resistirá mejor el hechizo.

-Las capas de los Jinetes Oscuros, ocho en total, las encontraremos en las orillas del río, en concreto, cuatro en cada lado. Hay que buscarlas bien y llevárselas a Elrond.

-Invocando la palabra Melian se abrirán muchas puertas en Moria.

-Al elfo que bloquea el puente que nos comunica con Lothlorien, el bosque de la dama Galadriel, nada mejor que decirle que venimos de parte de Elrond.

-Podremos capturar a Gollum con la palabra OROME; Gollum puede guiarnos a la entrada secreta de Dol-Guldur. A esta fortaleza también podremos llegar desde Moria, por cierto.

LOS CINCO GRANDES MISTERIOS DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS

1) ¿Cómo conseguir las flores del estanque sito al Sureste de la casa de Tom Bombadil, las que hay que entregar a Baya de Oro?

2) ¿Dónde encontrar la mazorca de maiz que nos pide Roble Rojizo, un ente que pulula por Bosque Viejo?

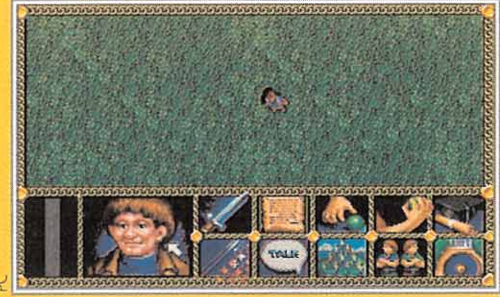
3) ¿Cómo abrir los dos túmulos que se encuentran al Sur de la casa de Tom Bombadil y que están cubiertos por sendas losas?

4) ¿Dónde están y cómo se consiguen los cinco objetos que te pide Galadriel, a saber: la corona de Elanor, la vaina, el cuerno de plata, la piedra élfica y la luz de la estrella de Earendil?

5) ¿Hay alguna forma de evitar la muerte de Gandalf en su lucha contra el Balrog, antes de salir de Moria?

Pues nada, chicos. Os quedan estas dudas cuya respuesta esperamos recibir pronto para solaz de muchos aventureros de la Tierra Media.

Ferhergón



PC

LA CALABOZOLISTA

Poco que añadir a los cuadros de clasificación puestos. El «Shadowlands» sigue su irresistible marcha triunfal mes tras mes. Mientras, por detrás, comienzan a pujar fuerte los esperados «Lord of the Rings» e «Ishar», aunque distanciados de aquel. Sorprende asimismo la pérdida de empuje que han sufrido los dos Elviras y, de nuevo, estamos a la espera de que los títulos recién publicados comiencen su ascensión. Personalmente, no veo ninguno con la suficiente calidad como para desbancar al «Shadowlands» –exceptuando, tal vez, el «Legend»–. De todos modos, sois vosotros quienes tenéis la última palabra.

Votos contabilizados hasta diciembre-92 (Lista de clasificación global):

1.- «Shadowlands»
2.- «Bloodwych»
3.- «Dark Heart of Uukrul»
4.- «Eye of the Beholder»
5.- «Ishar»

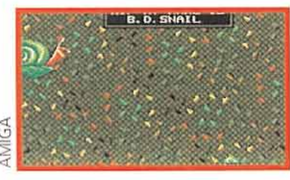
Votos contabilizados en diciembre-92 (Lista de clasificación parcial):

1.- «Shadowlands»
2.- «Lord of the Rings»
3.- «Ishar»
4.- «Eye of the Beholder»
5.- «Dark Heart of Uukrul»

WIZKID

PC


AMIGA



AMIGA


AMIGA

```
10 ' CARGADOR DEL WIZKID-OCEAN...
20 ' PARA MICROMANIA DE PABLO FERNANDEZ GARCIA.
30 DIM D%(170):M=1:FOR C=1 TO 10:READ A$
40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&H"+(MID$(A$,I,2)))
50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
60 IF S<>12817 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)";ONE$
80 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";TWO$
90 IF ONE$="N" OR ONE$="n" THEN D%(25)=235:D%(26)=3
100 IF TWO$="N" OR TWO$="n" THEN D%(30)=235:D%(31)=8
110 PRINT "PULSA UNA TECLA Y GRABARE SUPERWIZ.COM"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "R",#1,"SUPERWIZ.COM",1
140 FIELD #1,1 AS A$:FOR I=1 TO M:LSET A$=CHR$(D%(I))
150 PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
160 DATA "EB2C80FC1A7522501E8CD82D261A8ED8"
170 DATA "813E668A6C01750FC606678A00C606C6"
180 DATA "8A00C606C2FE001F58EA00000000B821"
190 DATA "35CD21891E2A018C062C01B82125BA02"
200 DATA "01CD21BA4F01B409CD21BA2E01CD2743"
210 DATA "617267612061686F726120656C205769"
220 DATA "7A6B696420636F6E20456E6572676961"
230 DATA "20792F6F20566964617320696E66696E"
240 DATA "697461732E2E2E0D0A28632920502E46"
250 DATA "2E472E2400000000000000000000000"
```

BUNNY BRICKS

PC


PC


PC

```
10 'CARGADOR PARA EL BUNNY BRICKS (PC. TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH  SEVILLA 1992 *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 7:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):
   NEXT Y,T
70 IF SUM <> 12353 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cbbri.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CBBRI.COM, cárgalo antes del
    BUNNY BRICKS para jugar con vidasinfinitas."
140 DATA "EB57558BEC1E8E5E04813EB76DAD367514C606B76D9A"
150 DATA "C706B86D2C018C0EBA6DC606BC6DC31F5DEA00000000"
160 DATA "AD368B3EF60B01C781FF7A147404260015CB26C60505"
170 DATA "CB43617267612042554E4E5920425249434B532E0A0D"
180 DATA "24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B80201A384008C"
190 DATA "0E86000E1F891E2801890E2A01FBB409BA4301CD21BA"
200 DATA "4301CD2700000000000000000000000000000000000"
```

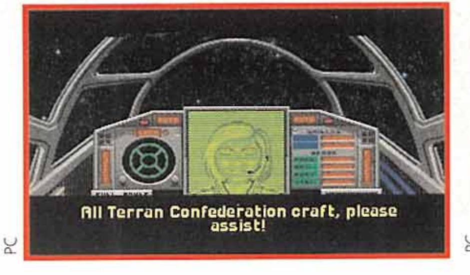

WING COMMANDER 2

PC


PC



PC



PC


PC

```
10 REM Cargador "Wing Commander 2"
20 REM Pedro Jos Rodríguez 3-1-93
30 DEF FNN=(A$="n"OR A$="N"):CLS:C$="":C=0:RESTORE:LON=235
40 FOR LIN=180 TO 290 STEP 10:READ A$,CON:SUM=0
50 FOR N=1 TO 40 STEP 2:BYTE=VAL("&H"+MID$(A$,N,2))
60 C$=C$+CHR$(BYTE):SUM=SUM+BYTE:NEXT N
70 IF SUM<>CON THEN PRINT"Error en la linea":LIN:END
80 NEXT LIN:N$=CHR$(0)
90 INPUT"Fuel infinito":A$:IF FNN THEN MID$(C$,171,1)=N$
100 INPUT"Power infinito":A$:IF FNN THEN MID$(C$,172,1)=N$
110 INPUT"Armadura indestructible":A$:
    IF FNN THEN MID$(C$,173,1)=N$
120 INPUT"Escudos indestructibles":A$:
    IF FNN THEN MID$(C$,174,1)=N$
130 INPUT"Nave resistente a choques";A$:
    IF FNN THEN MID$(C$,175,1)=N$
140 PRINT:PRINT"Pulsa una tecla para grabar el cargador"
150 WHILE INKEY$="":WEND
160 OPEN"cwing2.com"FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,LEFT$(C$,LON)::
    CLOSE #1
170 PRINT:PRINT"Cargador CWING2.COM grabado correctamente":
    END
180 DATA "E9C7001E5557508BEC8B460A05CA038ED8B83901",2118
190 DATA "BFF21C813D833E7509E80F00BF071DE80900585F",1868
200 DATA "5D1FEA00000000C6059A8945018C4D03C32E803E",1573
210 DATA "AA0101750CC7067C670400C7067A67436D2E803E",1579
220 DATA "AB01017506C706F86664002E803EAC01017518C7",1701
230 DATA "06A8669001C706AA669001C706AC665E01C706AE",1996
240 DATA "665E012E803EAD0101750CC7068066F401C70682",1752
250 DATA "66F4012E803EAE0101750D833EB000047506C706",1590
260 DATA "B0000000833EB00000CB010101010101014361726761",1231
270 DATA "202257696E6720436F6D6D616E6465722032220A",1547
280 DATA "0D24B409BAAF01CD21B82135CD21891E2B018C06",1703
290 DATA "2D01B82125BA0301CD21BAAF01CD270000000000",1334
```

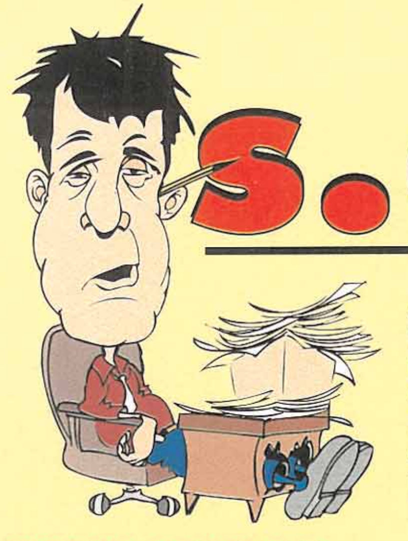
DOODLEBUG

AMIGA


AMIGA


AMIGA

```
REM Cargador 'Doodlebug'
REM Pedro José Rodríguez 8-12-1992
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>998042& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Con la opción de tiempo infinito escoge también la de inmunidad."
PRINT"Con la opción 'CHEAT MODE' podrás pulsar el botón izquierdo del"
PRINT"ratón durante el juego para que aparezca un mensaje indicando las"
PRINT"teclas que permiten cambiar de nivel y subnivel.":PRINT
INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN c%(91)=&H6004
INPUT"Inmunidad";a$:IF FNn THEN c%(94)=&H6004
INPUT"Créditos infinitos":a$:IF FNn THEN c%(97)=&H6004
INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN c%(100)=&H6004
INPUT"Lápices y borradores infinitos":a$:IF FNn THEN c%(103)=&H601C
INPUT"Monedas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(118)=&H6004
INPUT"CHEAT MODE activo":a$:IF FNn THEN c%(121)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0000,00C0,45FA,00F0,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,397C,0132,0114,4EEC,000C,31FC
DATA 4EF8,0578,31FC,0142,057A,4EF8,0400,2F3C,45FA,FFFE,31FC,4EF8,03BA,31FC
DATA 0156,03BC,4ED7,4FEF,005C,303C,6006,33C0,0002,228E,33C0,0002,1FE8,33C0
DATA 0002,245E,33C0,0002,1B9C,33C0,0001,F66A,33C0,0001,F6C6,33C0,0001,F722
DATA 33C0,0001,F778,33C0,0001,F7B2,33C0,0002,1A8C,33FC,6042,0002,B070,4E75
DATA *
```



S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rapidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Aquí nos tenéis, un mes más, atentos a vuestros problemas. Antes de pasar a resolver las preguntas nos gustaría pedios un favor. Además de seguir el pequeño guión que aparece en esta página para expresar vuestras dudas, sería una gran ayuda que indicaseis el modelo de ordenador al que se refiere cada pregunta y que especificarais, en el caso del PC, si vuestro ordenador es un 286, 386, 8086, etc. En algunas ocasiones los códigos de fase varían según el modelo. También os insistimos en que nos comentéis cada problema con el mayor número de detalles posible -modo de juego, si existen varios, o escenario- para poder situarnos mejor y responder con más datos.

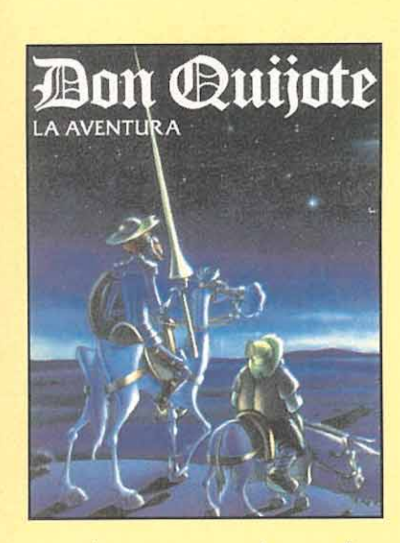
INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

En la primera fase del arcade «Indiana Jones y la última cruzada» para Amstrad, no puedo recoger la Cruz de Coronado aunque me coloco debajo de ella.
FCO. JOSÉ REIG (VALENCIA)

La Cruz de Coronado no se recoge desde el lugar del que nos hablas. Desde ahí, hay que avanzar más hacia la izquierda, trepar por las cuerdas y, a cierta altura, saltar hacia la derecha volviendo a bajar. Calculando bien los saltos alcanzarás la plataforma sobre la que se encuentra la cruz.

DON QUIJOTE

¿Cuál es la clave en la versión Amstrad para pasar a la segunda parte de «Don Quijote»?
ÓSCAR CUÑADO (BARCELONA)



La clave que nos pides es "El ingenioso hidalgo".

JABATO

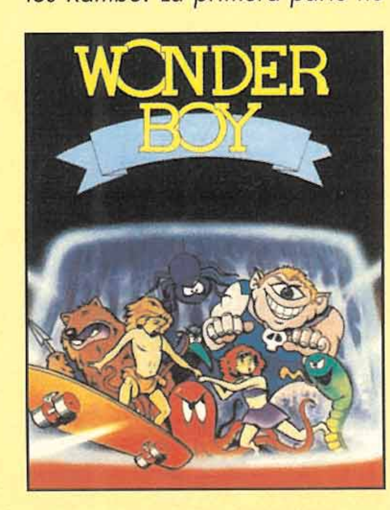
¿Qué tengo que decir al gladiador que me impide el paso en la tumba de la patricia Cecilia Matella para que se aparte, en la versión Amstrad del juego?
ANTONIO RAMÍREZ (JAÉN)

No tienes que decirle nada, sino pedirle a Taurus que luche contra él. Una vez derrotado, no tendrás problema para abandonar Roma e ir a las Galias.

JUEGOS ANTIGUOS

Me gustaría que me informarais, de la lista que os doy a continuación, qué títulos fueron trasladados al ordenador y de ellos cuáles al Amiga.
JESÚS SEDANO (MADRID)

La primera aventura de Indiana Jones nunca fue llevada al ordenador y la segunda, «Indiana Jones and the Temple of Doom» sólo llegó al Atari y a los ordenadores de ocho bits. Algo parecido ocurre con la saga de los Rambo. La primera parte no



tuvo versión informática, la segunda sólo fue trasladada a los ocho bits y la tercera a todos los sistemas. La primera parte de «The Last Ninja» salió anteriormente para C64 y únicamente bastante tiempo después se publicó una versión para compatibles. En cuanto a la segunda parte, la novedad en su momento no es que saliera sólo para C64 sino también para Spectrum y Amstrad, pero más tarde llegaron las versiones de Amiga e incluso la de Amstrad PCW. Y finalmente, te diremos que «Cazafantasmas» y «Wonder Boy» son programas muy antiguos que nunca fueron trasladados a los dieciséis bits.

OPERATION STEALTH

¿Cómo se consiguen las huellas del oficial, el sello que tiene y las órdenes internas.
ADRIÁN D. FERNÁNDEZ (SEVILLA)

Las huellas se consiguen con ayuda del filtro de uno de los cigarrillos en el vaso; el sello lo debes coger cuando se dé la vuelta para beber el vaso de agua; con dicho pase firma la autorización.

¿Cómo puedo hacerme pasar por ciudadano alemán en la aduana?
GUSTAVO PUENTE (MADRID)

Debes accionar un compartimento secreto de tu maletín, pero creemos que tu problema es que no sabes que el maletín se acciona con "shift+F5".

¿Cómo paso de la puerta que está situada tras la de las huellas digitales?
NIEVES GONZÁLEZ (ALCORCÓN)

Debes usar el pase firmado con el sello que, anteriormente, le cogiste al comandante.

¿Qué puedo hacer para que funcione la maquinilla al final de la base, al encontrarme a Otto?
RUBÉN SÁNCHEZ (LEGANÉS)

Debes enchufarla antes en un enchufe que hay al lado de la papelera.

¿Qué he de hacer tras destruir la computadora y matar a Otto, ya que la base explota?
ALBERT PRAT (LÉRIDA)

Debes correr rápidamente hacia la puerta que hay al fondo a la izquierda con lo que saldrás al hangar.

ANOTHER WORLD

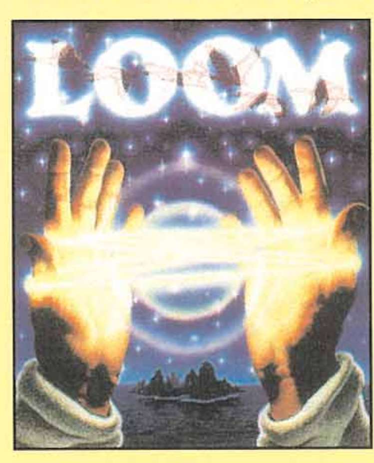
¿Qué he de hacer en la pantalla que hay tentáculos, una pared y un muro sin salida, por el que si me dejo caer me ensarto en los pinchos?
ENRIQUE ORTIZ (GANDÍA)

Antes que nada, lo primero que debes hacer es dirigirte a ese muro sin salida, dispararle y volver sobre tus pasos hasta una roca con forma de T; disparar a dicha roca con lo que podrás subir al siguiente nivel; luego libera el agua y sitúate encima de una de las piedras que hay a la izquierda del todo.

LOOM

En la versión PC de «Loom», ¿cómo puedo pasar el tifón?
FELIPE MERINO (ALCALÁ DE HENARES)

Debes tocar la melodía que te



enseña el tifón, pero en sentido contrario.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

¿Qué tengo que hacer para que la tripulación deje de estar amotinada?
J. MANUEL ORTEGA (GRANADA)

Nunca podrás impedir el motín, pero sí llegar a Monkey Island preparando una receta, con lo que más se parezca a los ingredientes que vienen en el libro que encontrarás en el camarote.

¿Cómo puedo conseguir la cabeza del navegante? ¿Ocurre algo si hundes el barco en el que viniste?
GUSTAVO GOZÁLEZ (VALENCIA)

Para conseguir la cabeza del navegante debes entregar uno de los folletos a los indígenas. Tranquilo, ya te habías asustado, ¿eh? Da igual que pierdas el barco, estaba muy viejo.

¿Cómo se hace la sopa para llegar a Monkey Island?
JUAN JOSÉ ROMERO (ÁVILA)

Debes usar el libro de recetas que encontrarás en el camarote y quedarte con bastante menos cosas.

¿Cómo puedo ganar al Sword-Master?
FABIÁN PALOMO (MÁLAGA)

Debes usar las frases que aprendiste luchando con los otros piratas.

¿Qué debo hacer para hurtarle la botella al bello durmiente en el barco de LeChuck?
MIQUEL PAYARO (BARCELONA)

Utiliza una de las plumas con su pie y coge, sin esperar un instante, la botella.

¿Cómo destruyo a LeChuk?
ABELARDO GARCÍA (CÁDIZ)

Arrojándole la cerveza de raíz.

¿Qué he de hacer en la habitación de LeChuk y cómo abro la puerta que chirría y la del perro?
ÓSCAR PEIDRO (BARCELONA)

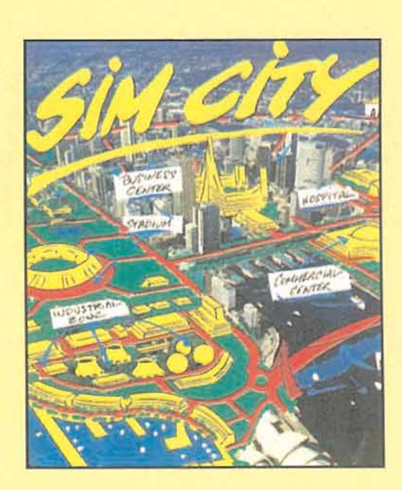
Para empezar, consigue la llave de su camarote con la brújula y tras esto podrás abrir una escotilla donde conseguirás aceite para esa puerta que tanto te molesta. La del perro no debes abrirla.

STREET FIGTHER II

¿Va a salir el «Street Fighter 2» para ordenador personal y qué configuración necesitará?
DANIEL LÓPEZ (GUADALAJARA)

Sabemos que está en preparación y que su publicación está prevista en breve si no está ya disponible en el momento en que leas estas líneas. La configuración necesaria aún no podemos adelantártela.

SIM CITY



¿Cómo puedo hacer que no se estropeen las carreteras?
ALBERT FORTES (BARCELONA)

Si designas más dinero de tus impuestos a transportes (94 por ciento o más), lograrás que tus carreteras sean del gusto de tus ciudadanos.

FUTURE WARS

¿Cómo puedo entrar en el pasadizo tras usar la bandera con el mapa?
M. CARMEN HERNÁNDEZ (MADRID)

Si observas bien la máquina de escribir, verás que en la cinta hay un número, el cual es el que debes usar en el pasadizo.

¿Cómo se puede salir de la cárcel, después de ser capturado por los invasores en el avión?
AGUSTÍN COROMINAS (RIPOLLET)

Nos tememos que no dispones de la cápsula de gas que había en el pasadizo del barril en la Edad Media. Si lo hiciste, úsalo con la rendija y tápala con el periódico para no morir.



Por Santiago Erice

MÁS SOBRE EL "CHUPA" SANGRE FAVORITO

"DRÁCULA"

Drácula es un personaje literario creado por Bram Stoker en 1 897. Está inspirado en la histórica figura del príncipe Vlad "El Empalador", hoy un héroe nacional en su país porque puso las bases territoriales de la actual Rumanía y "criminal de guerra" (si se pudiera catalogar de tal forma a un señor del siglo XV) para sus derrotados enemigos.

Obras de teatro en los años 20 y 30, las caracterizaciones de actores como Bela Lugosi o Christopher Lee, y películas dirigidas por Werner Herzog o Román Polanski, han conseguido que el guerrero Vlad haya sido oscurecido por el Drácula vampiro. Este último representa un conde inmortal debido a una dieta muy especial: la sangre humana, a ser posible tan fresca como la de una linda y joven damisela.

La versión llevada al cine por Francis F. Coppola es la de la novela de Bram Stoker, hasta el punto de que su seguimiento del original literario es bastante fiel si se la compara con otras aproximaciones al hombre vampiro creadas por Hollywood. Con espectaculares efectos especiales, tal y como demandan las modas de la época, esta película resalta los aspectos eróticos y sádicos de la historia, centrándose en las emociones humanas que provocan el placer, el miedo y la atracción por lo desconocido.




Gary Holdman (que fue el líder de los Sex Pistols en "Sid y Nancy" o el asesino de Kennedy en "J.F.K.") es el protagonista de este Drácula. Junto a él, un elenco de actores en la cresta de la ola; como la menuda Winona Ryder ("Eduardo Manostijeras", "Gran bola de fuego") o Anthony Hopkins (el inquietante Hannibal Lecter de "El silencio de los corderos"). Para Coppola, supone un retorno a sus orígenes cinematográficos, el cine de terror, y cuando empezaba su andadura en el séptimo arte y rodaba para Roger Corman "Dementia 13".

Era 1963 y después vendrían "Corazonada", "Cotton Club", "Rumblefish", "Rebeldes" o la trilogía de "El padrino", entre otras.

LA INVASIÓN DE LOS BÁRBAROS DEL SUR

AVÍATE!

Quinteto de Gibraleón (Huelva), ha conseguido el padrinazgo del "gabinete" Jaime Urrutia, coproductor con Esteban Hirschfeld de su segundo trabajo discográfico, "La invasión de los bárbaros del sur". Compartir agencia de manager, amistades y afinidades musicales son las causas de este matrimonio temporal, que viene muy bien para apuntarlo en el "curriculum".

Si de alguna manera se puede definir la música de Avíate! es por su variedad. Sus canciones resultan redondas o fallidas –de todo hay en la viña del señor– pero siempre son diferentes entre sí. Escuchando los cortes de "La invasión de los bárbaros del sur" nos vienen a los oídos sonidos que recuerdan a algunos de los grupos del pop español (Gabinete Caligari; Héroes del Silencio; El último de la fila...). Y puestos a buscar referencias, no hay que olvidar las del poeta Gil de Biedma, el novelista Malcolm Lowry o el folklore tradicional de su tierra. En el pop, como en Avíate!, todo vale.

¡LOS PODERES DEL COCINERO!

"ALERTA MÁXIMA"

Pese al respetable presupuesto del que disponía "Alerta máxima", muy pocos imaginaron la gran acogida que iba a lograr esta película entre el público americano. La historia del acorazado, que emprende su último viaje para gozar de una merecida jubilación tras un pasado bélico glorioso, y la amplia gama de recursos, para triunfar sobre sus enemigos, de un cocinero aparentemente pazguato, ha constituido una auténtica sorpresa. Al conocido actor Steven Seagal, realmente, le ha tocado la lotería con este papel, sin necesidad de recibir ni un solo cursillo de Carlos Arguiñano.

Este film de intriga y tensión con héroe dotado de células grises además de músculos –algo poco habitual después de los Schwarzenegger y compañía– constituye la segunda colaboración entre el citado actor y el director Andrew Davis -la primera fue "Por encima de la ley"-. En el reparto también se incluyen los nombres de Tommy Lee Jones ("J.F.K.") y Gary Busey ("Arma letal"). Una película de acción con todos los tópicos del género, que no defraudará a sus incondicionales.

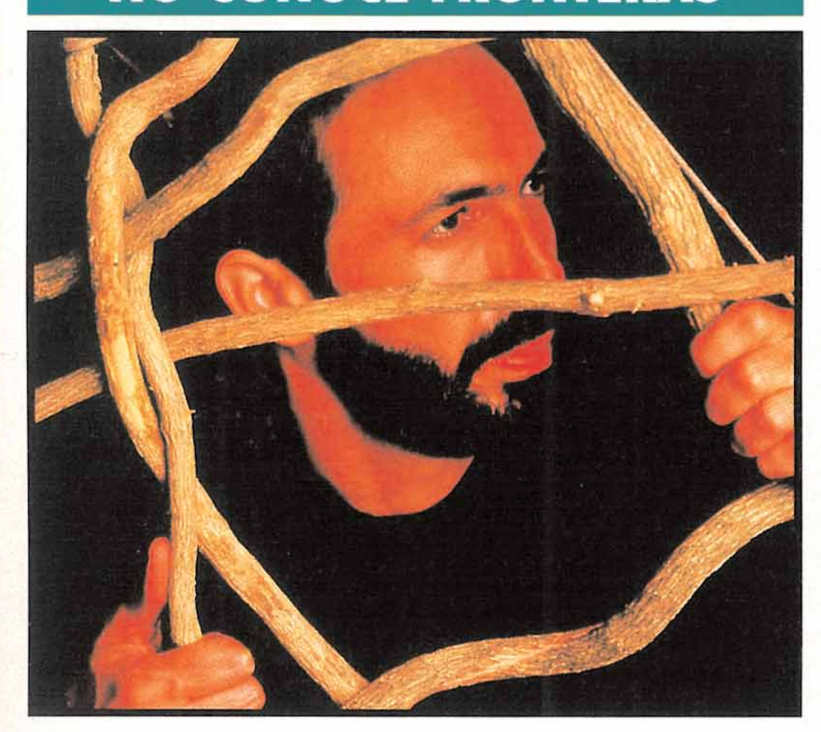



MALA VIDA

Poco a poco, aquellas bandas españolas que inspiran su música en el rock de los setenta sin descuidar la típica melodía pop están consiguiendo grabar sus disquitos; son las ventajas de una mimética industria patria ansiosa por encontrar el particular sonido Seattle o los Nirvana "made in Spain".

Este es el caso de Mala Vida y su trabajo "Si..., digo oui", un grupo de guitarras que puede sacar cabeza gracias a la situación dominante en el mercado.

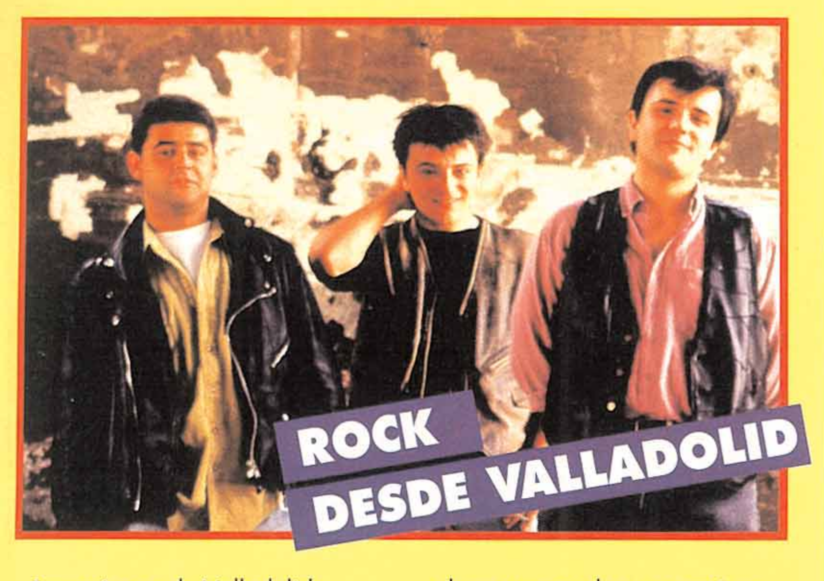
UNA MÚSICA QUE NO CONOCE FRONTERAS



JUAN LUIS GUERRA

Este tipo, largo como un poste de teléfonos y barbudo como un oso pasado por la peluquería, no requiere ningún tipo de presentación. Sus múltiples inundaciones de café han llegado a los mismísimos Estados Unidos; la fría y nórdica Europa ha visto subir su bilirrubina; y hasta los japoneses –tan ordenados y aplicados, ello– se han apuntado a clases de baile de merengue y bachata. Las metáforas de andar por casa de Juan Luis Guerra, que siempre está navegando por las tormentosas aguas que separan el ripio facilón de la frase redonda, la cursilada de la poesía popular, han roto moldes, desmontado tópicos y reivindicado la comercialidad del sur latino (que además de ver culebrones escucha a los Beatles, dicho sea de paso).

"Areito", nombre de una danza tradicional antillana, es el sexto trabajo discográfico de este hombre que llena su música de colores y, curiosamente, suele salir vestido de negro al escenario. Descarga de boleros apasionadísimos, merengues heterodoxos e insinuantes, bailes para sudar y achuchar a la pareja, cruces de magia y rituales africanos con moderna tecnología instrumental, ritmos acaramelados y melosos, y también una mirada compasiva, irónica y malévola al mundo que le rodea. Juan Luis Guerra y 4 40, muy a pesar de los pesares, es un canto dominicano, y ya internacional, a la alegría de vivir.



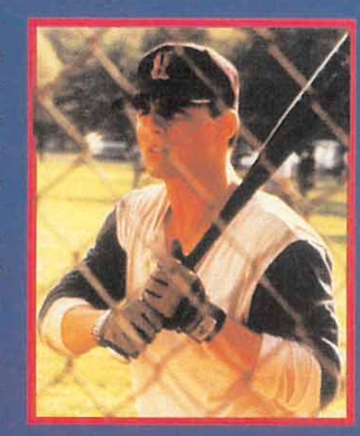
Provenientes de Valladolid –ciudad castellana que se ha introducido en el mundo del pop-rock gracias a Celtas Cortos–, Mala Vida es un trío que está integrado por las guitarras de Archi y Alberto, y el bajo de Pachi.

Sus canciones son fuertes y, algunas veces, hasta agresivas. Aman el blues como se puede observar en la grabación del tema "Si puedes con dos" en la que han aprovechado la colaboración del "Reverendo". Y como resumen de su filosofía es buen ejemplo el "para chulo yo" que suena en la radio-fórmula.

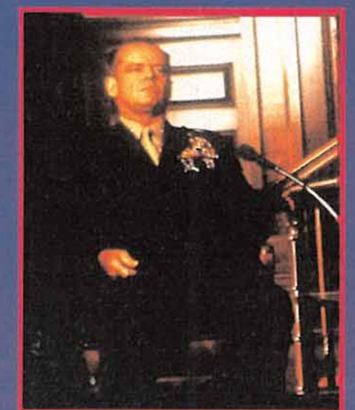
EL EJÉRCITO, INVESTIGADO

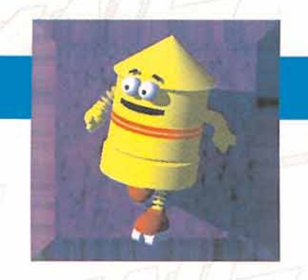
«ALGUNOS HOMBRES BUENOS»

En la base norteamericana de Guantánamo (Cuba) un marine muere a manos de dos de sus compañeros. El teniente Daniel Kaffee (Tom Cruise) y la comandante Joanna Galloway (Demi Moore) se encargan de la defensa de los acusados. Argumentan que estos dos soldados no son los únicos responsables, que hay que investigar además a las altas esferas porque en el jerarquizado mundo militar existe el principio de la "obediencia debida" al superior y el "código rojo", aplicación de castigos extraoficiales y prohibidos para resolver "problemas internos". Si se acepta esta tesis, el coronel Jessep (Jack Nicholson) es el mayor responsable.



A grandes rasgos, y desvelando lo menos posible por aquello de que estamos ante un film de intriga, este constituye el argumento de la película titulada"Algunos hombres buenos". Basada en una obra de teatro escrita por Aaron Sorkin, esta película dirigida por Rob Reiner se puede encuadrar en el clásico genero de la investigación judicial. Con elementos de denuncia al estamento militar; conflictos humanos entre los protagonistas; un guión perfectamente estructurado para mantener la atención del espectador; un reparto de actores excelentes o como mínimo competentes, incluidos los secundarios; y justas dosis de humor, drama y pasión; "Algunos hombres buenos" no es una superproducción, tampoco una película de tesis. No es algo muy profundo y tampoco algo muy frívolo, es simplemente una película que se deja ver, un trabajo bien hecho y atractivo, una razón convincente para pasar una tarde de cine que compense. ¿Alguien es capaz de dar más echando una ojeada a la, habitualmente, deprimente cartelera?









¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

5 AÑOS VENDIENDO POR CORREO

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

ORDENADOR COMMODORE AMIGA 600 — 54.900

CON EL PODRAS HACER DE TODO

A-600 HD 74900

OPCION MONITOR +CONVERTIDOR TV 37900

JUGAR · DIBUJAR · MUSICA · VIDEO · IMPRIMIR · COMUNICACIONES

CREACION Y FANTASIA 5000

KINDWORD (PROCESADOR TEXTOS) 5000

Impresoras

STAR LC-20
9 AGUJAS
180 CPS
80 COLUMNAS
29.900

STAR LC-200 Color
9 AGUJAS
225 CPS
80 COLUMNAS
39.900

STAR LC 24-200
24 AGUJAS
225 CPS
80 COLUMNAS
B/N **49.900**
Color **64.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

COMPATIBLES Commodore

286 16 Mhz.	1 Mb RAM • 40 Mb HD	54.900
386 SX 16 Mhz.	1 Mb RAM • 40 Mb HD	69.900
386 SX 25 Mhz.	2 Mb RAM • 40 Mb HD	79.900
386 SX 25 Mhz.	2 Mb RAM • 100 Mb HD	114.900
486 SX 25 Mhz.	4 Mb RAM • 100 Mb HD	139.900
486 33 Mhz.	4 Mb RAM • 100 Mb HD	199.800
486 33 Mhz.	4 Mb RAM • 200 Mb HD	224.800

MONITOR 1407 MONOCROMO - 18900
MONITOR 1930 III VGA - 39900
MONITOR 1936 SVGA - 49900
MONITOR 1960 MULTISYNC - 64900

SOFTWARE MS DOS 5.0 DE MICROSOFT
MANUAL DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO

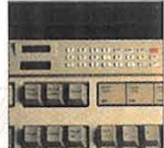
VARIOS

ALFOMBRILLA RATON

795

SOPORTE RATON

595

CALCULADORA TECLADO

1975

FUNDA ORDENADOR

1975

AMIGA 500 Plus — 52.400

1 MB DE CHIPMEN
NUEVO KICK STAR 2.0
SUPER AGNUS / SUPER DENISE
Y DE REGALO EL MODULADOR Y 100 PROGRAMAS D.P.

VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW MEDIASTATION	27.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
RATON OPTICO	7.900
CONMUTADOR DE ROM	2.990
ROM 2.0	7.900
LAPIZ OPTICO	5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS	4.900
GENLOCK GVP SVHS	69.900
DCTV	79.900

AMPLIACIONES AMIGA

AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000	29.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb	24.500
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500 +	12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900

SONIDO AMIGA

AMAS MIDI + SAMP	23.900
AEGIS SONIX	13.000
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO	10.900

DISCOS DUROS GVP

A-2000 120 Mb 84.900
A-2000 210 Mb 109.900
A-500 120 Mb 99.900
A-500 210 Mb ... 149.900
A-530 Combo 40 Mhz120 Mb ... 174.500

AMIGA 2000 — 99.900

+100 PROGRAMAS DOMINIO PUBLICO

A-2000 + MONITOR 1084 S **137.800**

PACK I — AMIGA 2000, MONITOR 1084 S TARJETA AT-ONCE PLUS PACK CREACION Y FANTASIA — **169.900**

PACK II — AMIGA 2000, MONITOR 1084 S DISCO DURO 52 Mb PACK MULTIMEDIA — **169.900**

PACK III — AMIGA 2000 CON 3 Mb DE RAM, TARJETA AT ONCE PLUS, MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb PACK CREACION Y FANTASIA — **219.900**

COMUNICACIONES PC/ AMIGA



SUPRA MODEM 2400 .... **15.900**
SUPRA FAX MODEM PLUS **25.900**
(COMPATIBLE IBERTEX)
SUPRA FAX MODEM V32 Bis **59.900**

MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

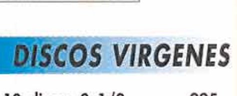
BAJO ENTORNO DOS
SUPRA MODEM 2400 interno **9.900**
SUPRA FAX MODEM PLUS **28.900**
SUPRA FAX MODEM 24/96i **13.900**
SUPRA FAX MODEM V32 Bis **63.900**
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i ... **45.900**

BAJO ENTORNO WINDOWS
SUPRA FAX MODEM PLUS **28.900**
SUPRA FAX MODEM V32 Bis **63.900**
SUPRA FAX MODEM V32 Bis/i **45.900**

PARA AMIGA
SUPRA FAX MODEM PLUS **29.900**
SUPRA FAX MODEM V32 Bis **69.900**



DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2 995
10 discos 5 1/4 495
10 discos 3" 3.900
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 HD 995

¡LAS UNICAS TARJETAS DE SONIDO QUE SOPORTAN LOS 4 STANDARDS!



SOUND GALAXY NXII **19.900**

SOUND GALAXY NX PRO **27.900**



MICROFONO - 1.495



CD ROM ...49.900

CON MANUALES TRADUCIDOS

CARACTERISTICAS COMUNES:

- SOPORTA LOS 4 STANDARDS AD LIB, SOUND BLASTER, COVOX, DISNEY SOUND SOURCE
- PUERTO PARA JOYSTICK
- AMPLIFICADOR INCORPORADO
- MIDI INCORPORADO
- GRABACION ANALOGICA Y DIGITAL
- FILTRO DE ADAPTACION DINAMICA
- INTERFACE PARA CD ROM
- INCLUYE ALTAVOCES
- INCLUYE SOFTWAR
- SINTETIZADOR DE 11 VOCES EN NXII
- SINTETIZADOR DE 20 VOCES STEREO EN NX PRO

KIT MULTIMEDIA
GALAXY NX **79.900**
GALAXY NX PRO ... **89.900**

AT ONCE PLUS — HAZ COMPATIBLE TU AMIGA

- CPU 80286 a 16 MHZ
- 512 K ADICIONALES
- COPROCESADOR MATEMATICO 80C287 OPCIONAL
- VGA, EGA, MONOCROMO, CGA 16 COLORES
- SOPORTA TODAS LAS SALIDAS DEL AMIGA
- MUY FACIL DE INSTALAR

AT ONCE 7,2 MHZ ... 19.900
AT ONCE ATARI 39.900

JOYSTICK

TELEMACH 200 - 6.900
MEGABOARD - 2.595 OFERTA
STING RAY - 4.300
GAMMA RAY - 1.595 OFERTA
MANTA RAY - 3.900
SIGMA RAY - 3.600
TOP STAR - 3.595 OFERTA
JET FIGHTER - 2.690
SUPERBOARD - 2.595 OFERTA
JUNIOR - 990
MEGA STAR - 5.490
ZERO-ZERO WINNER - 2.990
SPEED KING KONIX - 2.595
TURBO PRO - 2.795
HYPER STAR - 2.595 OFERTA
PRO 5000 - 1.990 OFERTA








JOYSTICK 15 PINES PARA PC

TARJETA PARA JOYSTICK 2.500

ANALOG SABRE - 3.950
ANLOGICO PC - 4.950
ANLOGICO EDGE - 4.950
M-5 - 3.390
M-6 - 3.190
TOP STAR - 4.790
GRAVIS - 10.900
TELAMACH - 6.900



TAMBIEN TENEMOS...

Casset COMODORE 64	6.500
Copiador audio C-64	2.900
Copiador audio C-64 con fuente	3.900
Reset para pokear C-64	1.500
Archivador 80 discos 3 1/2	1.590
Archivador 80 discos 5 1/4	1.590



ALTAVOCES PARA MONITOR **4.990 ptas**



EN CASTELLANO — TARJETAS DE SONIDO COVOX- SOUND MASTER



SOUND MASTER + ... **12.900**
SOUND MASTER II ... **32.900**

TELEVEYES VGA A TV — 34.500

PARA GRABAR TODOS SUS TRABAJOS A VIDEO O VISUALIZAR EN SU TV



COMPUTER EYES

- DIGITALIZA MOVIMIENTOS SIN DISTORSION
- DISPONE DE 768 Kb PROPIOS DE RAM
- DIGITALIZA EN 24 BITS (16 MILLONES DE COLORES)
- INCLUYE SOFTWARE

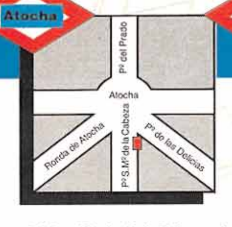
TARJETA DE CAPTURA DE IMAGENES EN TIEMPO REAL **89.900**



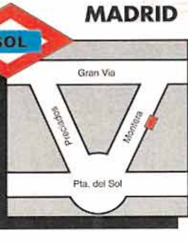
DIGITALIZADOR DE IMAGENES PARA PC **59.900 ptas**



CENTRO MAIL



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25



Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79



Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10



Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 (Planta Alta)
Tel: 21 82 71

ABRIMOS SABADOS TARDE (Madrid) — ABIERTO DE 10,30 A 8,30 ININTERRUMPIDAMENTE DE VIERNES A SABADOS (Barcelona) — ABRIMOS SABADOS TARDE (Zaragoza)

ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

SEGA MEGA DRIVE



27.490 MEGADRIVE + 4 JUEGOS + 2 CONTROL PAD




22.490 MEGADRIVE + CONTROL PAD + SONIC

18.990 MEGADRIVE + CONTROL PAD



¡Próximamente! MEGA CD

Master System II

BASIC



9.490

CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK



13.490

CON ALEX KID + SONIC + 2 CONTROL PAD

PLUS

15.990

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

AHORA PUEDES ELEGIR AL COMPRAR UN CARTUCHO SEGA ENTRE UNA CAMARA FOTOGRAFICA O UN DESCUENTO DE 500 PTS * — DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

Afterburner II	6990	Green Dog	6990	Talmit's Adventure	6990
Air Driver	5990	Hellfire	6990	Team USA Basket	8990
Aquatic Games	8990	Hollyfield Boxing	8490	Two Crue Dudes	6490
Atomic Runner	6490	Home Alone	6990	Warrior of Rome II	10990
Back to the Future III	8990	James Pond	8490	World Class L Board	6990
Batman	6990	Jhon Madden 93	6990	Xenon II	8490
Battle Squadron	8490	Joe Montana Futbol	6990		
Beast II	7990	Joe Montana Futbol II	7990		
Bio Hazard Battle	6990	Jordan vs Bird	8490		
Bonanza Bros.	8490	M. Lemieux Hockey	6990		
Buck Rogers	8490	Mickey Mouse	8490		
Bulls us Lakers	8990	NHL Hockey 93	7990		
California Games	6990	Olympic Gold	8490		
Chakan	6990	Pacmania	6990		
D.R.Basketball	6990	Pit Fighter	8990		
Deset Strike	8990	Quack Shot	6990		
Double Dragon	6490	Road Rush	6990		
Dragon Fury	8990	Rolling Thunder 2	6990		
Empire os Steel	8990	Sonic	6990		
Ex Mutants	6990	Speed Ball II	7990		
F-22 Interceptor	7990	Starflight	8490		
Ferrari F1	7990	Street Smart	7490		
Forgotten Worlds	8990	Super Smash TV	8990		
G Lock	6990	Sword of Sodan	8490		

OFERTAS

Alex Kid in EC	3990
Arnold Palmer Golf	3990
Bouster Douglas Boxing	3990
Golden Axe	3990
Last Battle	3990
Moon Walker	3990
Revenge of Shinobi	3990
Shadow Dancer	3990.
Space Harrier	3990
Super Hang on	3990
Super Real Basket	3990
Super Thunderblade	3990
World Cup Italia 90	3990

* EXCEPTO OFERTAS

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Galaxy Force	5990	Pit.Fighter	6990
After Burner	5590	Golden Axe	5990	Predator II	6990
Alex Kidd in Shinobi W.	5990	Golfmania	6590	Prince of Persia	5990
Alex Kidd-H. Tech W.	5990	Goths Buster	4990	R.C. Gran Prix	5990
Altered Beast	5590	Heavyweight Champ	5990	Rampart	5990
Back to the Future II	4990	Kick off	6490	Sonic	5990
Back to the Future III	5990	Los Picapiedras	5990	Super Smash TV	5990
Battle Out Run	5590	Marble Madness	5990	Tom & Jerry	5990
Bomber Raid	5990	Mickey Mouse	5990	Trivial Pursuit	6990
Bubble Bobble	6990	Mickey Mouse II	5490	UEFA 92	6990
California Games	5990	Moon Walker	6990	Wanted (Pistola)	4990
California Games II	5990	Olympic Gold	6590	Wonder Boy	4990
Choplifter	5590	Operation Wolf	5990	Wonder Boy III	5590
Donald Duck	5590	Out Run Europa	6590	World Games	5590
Fire & Forget II	5590	Pacmania	6990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	Global Defense	1990	Super Tennis	1990
Azter Adventure	1990	Hang on	2990	Teddy Boy	1990
Bank Panic	1990	My Hero	2990	The Ninja	1990
Black Belt	1990	Rescue Mission	1990	Transbot	1990
Enduro Racer	1990	Secret Comand	1990	World Grand Prix	1990

SUPER HIGH TECH GAMES — NEO GEO — VIDEOJUEGOS PROFESIONALES

Disponible en todos los Centros Mail — También en venta por Correo

GAME GEAR

BASIC





18990

20900 MASTER GEAR CONVERTER

PLUS



22490 ADAPTADOR CORRIENTE

23900



CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aerial Assault	5190	Pato Donald	5190
Alien III	5190	Prince of Persia	5190
Alien Syndrome	5190	Shinobi	5190
Batman Returns	5190	Shinobi II	5190
Chakan	5190	Simpsons	5190
Chuck Rock	5190	Slider	5190
Devilish	5190	Smash TV	5190
G-Loc	5190	Sonic	5190
G. Foreman Boxing	5190	Sonic 2	5490
Hollyfield Boxing	5190	Spiderman	4590
Indiana Jones	5190	Street of Rage	5190
Joe Montana Futbol	5190	Super Kick Off	5490
Klax	5190	Super Monaco 2	5190
La Sirenita	5190	Super Monaco G.P.	5190
Lemings	5190	Super off Road Racer	5190
Mickey Mouse	5190	Tazmania	5190
Ninja Gaiden	4590	Terminator	5190
Olympic Gold	5190	W.C. Leaderboard	5190
Out run	5190	Wimbledon Tennis	5190
Out run Europa	5190	Wonderboy	4590
Pac Man	4590	Wonderboy II	5190

PERIFERICOS GAME GEAR







CARRY CASE - 2490 — SINTONIZADOR TV - 13900 — MASTER GEAR CONVERTER - 2490 — WIDE GEAR - 2490 — FUENTE ALIMENTACION - 2190

CABLE GEAR TO GEAR - 1990
CABLE AUDIO/VIDEO - 1595







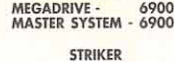

GP CARGADOR + ALIM - 7500 — CARGADOR BATERIAS - 7990 — BOLSA DE LUXE - 2900 — MALETIN ATTACHE - 3795 — PLAY AND CARRY - 3195

ACTION REPLAY

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

MEGADRIVE 11495
SUPER NINTENDO 10995
GAME BOY 7495
NINTENDO NES 7495

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM


Producto	Precio
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE - 6490
SOFT PAK	MEGADRIVE - 1695 / MASTER SYSTEM - 1695
CADDY PAK	MEGADRIVE - 1295 / MASTER SYSTEM - 1295
PRO 1	MEGADRIVE - 3875
CONTROL PAD	MEGADRIVE - 2595 / MASTER SYSTEM - 2595
ARCADE POWER STICK	MEGADRIVE - 7900
DOS MANDOS A DISTANCIA	MEGADRIVE - 5990 / MASTER SYSTEM - 5990
SIGMA RAY	MEGADRIVE - 3900 / MASTER SYSTEM - 3900
TELEMACH 2000	MEGADRIVE - 6900 / MASTER SYSTEM - 6900
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM - 1590
PRO TOUCH	MASTER SYSTEM - 3390,
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM - 2590
MENACER + 6 juegos	MEGADRIVE - 11900
STRIKER	MEGADRIVE - 4525

MEGADRIVE — MASTER SYSTEM — MEGADRIVE

ELIGE ENTRE UN DESCUENTO DE 500 PTAS O UNA CAMARA FOTOGRAFICA



















Título	Precio
TERMINATOR	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
CHUCK ROCK	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
SIMPSONS	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ALIEN III	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ARCH RIVALS	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
LA SIRENITA	MEGADRIVE - 6990
TALESPIN	MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE II	MEGADRIVE - 6990
GRAND SLAM TENNIS	MEGADRIVE - 6490
SPLATTER HOUSE II	MEGADRIVE - 6990
NEWZEALAND STORY	M. SYSTEM - 5990
RISKY WOODS	MEGADRIVE - 6990
ROAD RUSH II	MEGADRIVE - 6990
TERMINATOR 2	MEGADRIVE - 6990
LHX ATTACK CHOPER	MEGADRIVE - 7990
INDIANA JONES	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 6990
THUNDER FORCE IV	MEGADRIVE - 6990
NINJA GAIDEN	MEGADRIVE - 6490 / M. SYSTEM - 5990
SENNA	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6590
UEFA 92	M. SYSTEM - 6990
WWF	MEGA DRIVE - 6990
TAZMANIA	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
BATMAN RETURNS	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
LEMMINGS	MEGA DRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
ASTERIX	M. SYSTEM - 5990
MICKEY & DONALD	MEGA DRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
SONIC 2	MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6990
LOTUS	MEGADRIVE - 6990
TOKI	MEGADRIVE - 6990
DOLPHINS	MEGADRIVE - 6990





ATARI LYNX — ATARI LYNX — ATARI LYNX



11.900 SUPER PRECIO

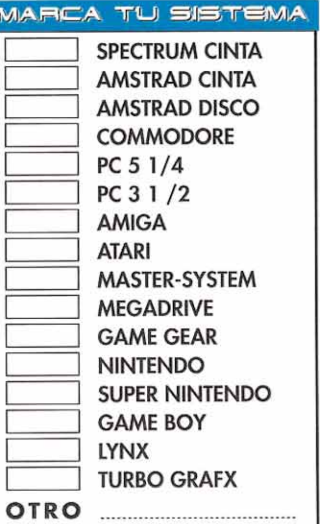
LYNX II **18.900** CON 1 JUEGO

Adap. Mechero Coche	2500	Cable Comlynx	900
Adaptador Red	1900	Maletín Lynx	3900
Bolsa Pouch	2900	Visor Solar	1200

A.P.B.	4900	Hard Drivin's	4900	Rygar	4900
Awesome Golf	4900	Hockey	4900	S.T.U.N. Runner	4900
Batman	5400	Hydra	4900	Scrapyard Dog	4900
Bill & Ted's Adventure	4900	Klax	4900	Slime World	4900
Blockout	4900	Ms. Pacman	4900	Toki	4900
Blue Lightning	4900	Ninja Gaiden	5400	Tournament Cyberball	4900
California Games	4900	Pacland	4900	Turbo Sub	4900
Crystal Mine	4900	Paperboy	4900	Viking Child	4900
Checkered Flag	4900	Rampage	4900	Warbirds	5400
Chip's Challenge	4900	Ramparts	4900	Xenophobe	4900
Electrocop	4900	Roadblasters	4900	Xybots	4900
Gates of Zendocon	4900	Robo-Squash	4900	Zarlor Mercenary	4900
Gauntlet III	5400	Robotron 2084	4900		

CUPON DE PEDIDO



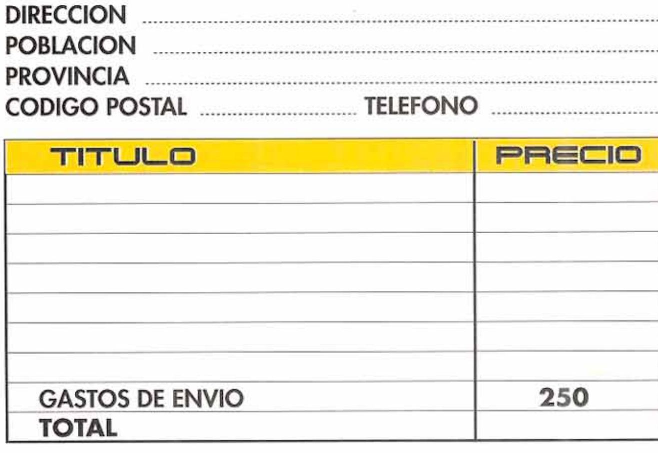



MARCA TU SISTEMA

- [ ] SPECTRUM CINTA
- [ ] AMSTRAD CINTA
- [ ] AMSTRAD DISCO
- [ ] COMMODORE
- [ ] PC 5 1/4
- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] LYNX
- [ ] TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....



TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

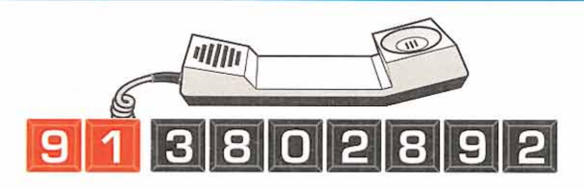
URGENTE

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

MAIL VXC VENTA POR CORREO

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO — PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON MARIO WORLD STREET FIGHTER II

18.900 ¡PIDELA YA!

SUPER NINTENDO SCOPE	8990	MANDO DE CONTROL	2360
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2195	CABLE RCA AUDIO VIDEO	1690
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1925	CABLE EUROCONECTOR	2190
MALETIN SUPERNINTENDO	4490	JOYSTICK FANTASTIC	4900
PAD DINA-1	2990	SN PRO PAD (Transparente)	3390

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

NOVEDADES

Another World	10490	Popoulus	9990
Best of the Best	9990	Prince of Persia	9990
Magic Sword	10990	Super Axelay	9990
Mickey Mouse	12490	Super Parodius	9990

BART´S NIGHTMARE - 9990 — U.N. SQUADRON - 9990 — SUPER MARIO PAINT - 11490



WWF - 9490 — SUPER GHOULS & GHOST - 7990 — FINAL FIGHT - 9990



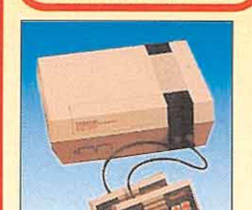
STREET FIGHTER II - 11990 — SUPER CASTELVANIA IV - 8.990 — SPIDERMAN X-MEN - 9990





Addams Family	8990	Paper Boy 2	8990
Blazing Skies	9490	Rival Turf	9900
Chess Master	8990	Robocop III	9490
Darius Twin	9900	Simpson K Fun House	9490
Dragon Lair	9990	Super Advent. Island	9990
Earth Defense Force	9990	Super Mario Kart	7490
Euro Football Cham	9990	Super Mario World	7490
F-Zero	6990	Super Probotector	8990
F1 Exhaut Heat	10990	Super R-Type	6990
Hyper Zone	7900	Super Smash TV	8990
Joe&Mac	9490	Super Soccer	6990
Kick off	9900	Super Tennis	6990
King of the Monster	10990	Top Gear	9900
Lemmings	9900	Tortugas IV	9490
Paper Boy	8990	Zelda	6990

Nintendo



NINTENDO+1 MANDO **9.890**

NINTENDO+2 MANDOS **10.580**

NINTENDO+1 MANDO +SUPER MARIO BROSS **13.780**

SUPER SET **24.480**

ACTION SET **19.435**

Advantage joystick	6990	Terminator 2	7990
Alargador Cable	1995	The Flintstones	8990
Controllers	3900	The Legend of Zelda	7250
Four Scores	5900	Track & F. in Barcelona	6990
Organizador de Juegos	1295	Trog	6990
Super Controller	990	Turtles II	7990
		Wrestlemania	6500
Adventure Island II	8990	Zelda 2	7900
Bart us the World	8990	**DESCUENTO DE 500 PTAS**	
Battletoads	8990		
Bubble Bubble	6500	Addams Family	6990
Double Dragon 3	8990	El Imperio Contraataca	7790
Dyna Blaster	7100	Elite	8400
Joe &Mac	8990	Galaxy 555	7490
Maniac Mansion	9990	Hook	6990
Megaman 3	7900	Kick Off	8400
Panic Restaurant	8990	Lemmings	6990
Robocop	6500	McDonaldsland	6990
Shadow Warrior II	7990	New Zealand Story	6990
Super Mario	5990	Rainbow Island	6990
Super Mario 2	7990	Star Wars	7790
Super Mario 3	8990	Super Turrican	7950
Sword Master	7490	Ultimate Air Combat	7490
Talespin	8990		

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

GAME BOY

11.900

Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Addams Family	4990	Double Dragon 3	4990	Sneaky Sneaks	5390
Adventure Island	4900	Dr. Franken	4490	Snow Brothers	4990
Bart us Juggernauts	4490	George Foreman Boxing	4990	Speed Ball 2	5490
Battletoads	5400	Golf	3890	Spiderman 2	4990
Blades of Steel	4490	Hook	4990	Super Kich Off	5400
Blue Brother	4990	Jordan us Bird	4400	Super Mario Land	3890
Bomb Jack	4490	Joshi & Mario	3890	Super Mario Land2	4990
Buble Bobble	4900	Kirby´s Dream Land	3890	Tennis	3890
Castelvania II	4490	Marble Madness	3890	Terminator 2	3890
Choplifter II	4490	Mega Man 2	3890	Tiny Toon Adventure	4490
Double Dragon 2	4990	Navy Seals	4900	Tortugas Ninja 2	5390
		Nemesis	4490	Track and Field	4990
		Phantom Mission	5490	World Cup	3890
		Popeye 2	5490	WWF	4990
		Robocop	4490	WWF 2	4990
		Robocop II	4990	Xenon 2	5490

NOVEDADES

Alien 3	4990
Best of the Best	5490
Darkman	4990
Ferrari Grand Prix	4990
Hudson Hawk	4990
Krusty´s Fun House	4990
Lemmings	4990
McDonaldsland	4990
Nemesis 2	5490
Parasol Stars	4990
Prince Valiant	4990
Robin Hood	5390
Star Wars	5490
Universal Soldier	5490



OFERTAS

Pimball	2595
Spiderman	2595
Gargoyles	2595
Dyna Blaster	2595
R-Type	2595
Kung Fu Master	2595
Boulder Dash	2595
Super RC Pro Am	2595
Prince Boblete	2595
NBA	2995
F1 Racer	3395

* EXCEPTO OFERTAS

COMPLEMENTOS GAME BOY













LIGHT BOY - 4.190 — LUZ Y LUPA - 3.395 — ILUMINACION - 1.950 — LUPA - 1.595 — ALTAVOCES - 1.895 — SOLAR BOY - 4.900 — BATERIA NUBY - 4.995 — GAME PACK - 1.395 — HANDY BOY - 5.990




ADAP. COCHE - 1.595 — MASTER PACK - 9.900 — PLAY & CARRY CASE - 2.495 — CARRY CASE - 1.795 — MALETIN ATACHE - 3.295 — BAT.12h + FUENTE - 4.995 — HOLSTER KONIX - 2.295 — ADAP. CORRIENTE - 1.495 — HANDY CARRY - 890

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino



MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

GAME GENIE

PARA NINTENDO NES **6.500**

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4-PC 3 1/2	AMIGA-ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
F-15 II	6990	6990
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5990	5990
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	4490	4490
MEGAFORTRESS	4990	
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
OPERATION STELTH	4490	4490
POPOULOUS II		3990
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	6490	6490
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

PRODUCTO ESPECIAL



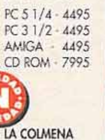
GLOBAL EFFECT
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990
AMIGA - 4990

BIRDS OF PREY
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990
AMIGA - 3990

STEEL EMPIRE
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990
AMIGA - 4990



AIR WARRIOR
PC 5 1/4 - 4495
PC 3 1/2 - 4495
AMIGA - 4495
CD ROM - 7995



LEATHER GODDESSES
PC 5 1/4 - 10990
PC 3 1/2 - 10990

DISCOVERY
PC 5 1/4 - 3450
PC 3 1/2 - 3450
AMIGA - 3450
PC 5 HD - 3995
PC 3 HD - 3995



LA COLMENA
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
ATARI - 4995
AMIGA - 4995
PC5 1/4HD - 5995
PC3 1/2HD - 5995



LURE OF THE TEMPTRESS
PC 5 1/4 - 5650
PC 3 1/2 - 5650
AMIGA - 5650



ULTIMA UNDERWORLD
PC 5 1/4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990

CAESAR
PC 5 1/4 - 3450
PC 3 1/2 - 3450
AMIGA - 3450



HEART OF CHINA
PC5 16Col. - 7990
PC3 16Col. - 7990
PC5256Col. - 8490
PC3256Col. - 8490



KING´S QUEST V
PC5 16Col. - 7990
PC3 16Col. - 7990
PC5256Col. - 8490
PC3256Col. - 8490
CDROM - 9900

HARPOON
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA - 5990



MONKEY ISLAND 2
PC 5 256 Col - 6995
PC 3 256 Col - 6995
AMIGA - 7490



F 117 A
PC 5 1/4 - 6490
PC 3 1/2 - 6490

DUNE
PC 5 1/4 - 5490
PC 3 1/2 - 5490
AMIGA - 5490



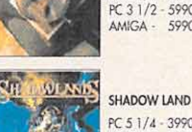
LARRY
PC 5 1/4 16 Col
PC 3 1/2 - 5990
PC 5 256 Col
PC 3 1/2 - 6490

CURSE OF ENCHANTIA
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
AMIGA - 4995



CASTLES
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990

SPACE QUEST 4
PC5 16Col. - 6990
PC3 16Col. - 6990
PC5256Col. - 7490
PC3256Col. - 7490



C. SANDIEGO EN EL TIEMPO
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA - 5990

THEIR FINEST HOUR
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
ATARI - 5990
AMIGA - 5990

DARK SEED
PC 5 /4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990
AMIGA - 6990



SHADOW LAND
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990
ATARI - 3990
AMIGA - 3990

SIM EARTH
PC 5 1/4 - 6490
PC 3 1/2 - 6490
AMIGA - 6490



MONKEY ISLAND
PC5 16Col. - 6990
PC3 16Col. - 6990
PC5256Col. - 7490
PC3256Col. - 7490
ATARI - 6990
AMIGA - 6990



SHUTLE
PC 5 1/4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990
AMIGA - 6990

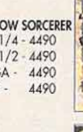
SHADOW SORCERER
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490
AMIGA - 4490
ATARI - 4490



INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
PC 5 1/4 - 6150
PC 3 1/2 - 6150
CD ROM - 9900
AMIGA - Consultar



HEROES OF THE 357th
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990



AIR BUCKS
PC 5 1/4 - 1495
PC 3 1/2 - 1495
AMIGA - 1495



SIN ANT
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA - 5990
ATARI - 5990





CRUISE FOR A CORPSE
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490
AMIGA - 4490

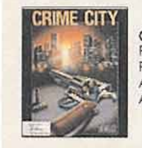


CRIME CITY
PC 5 1/4 - 3450
PC 3 1/2 - 3450
AMIGA - 3450
ATARI - 3450

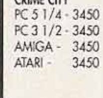


LARRY V
PC5 16Col. - 7490
PC3 16Col. - 7490
PC5256Col. - 7990
PC3256Col. - 7990

ETERNAM
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490



EYE OF THE BEHOLDER
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990



THE TWO TOWERS
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990





SHERLOCK HOLMES
PC 5 1/4 - 7990
PC 3 1/2 - 7990



INCA
PC 5 HD - 6995
PC 3 HD - 6995
CD ROM - 7995



DOMINIUM
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
AMIGA - 4995



DAUGHTER OF SERPENTS
PC 5 1/4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990



KYRANDIA
PC 5 1/4 - Consultar
PC 3 1/2 - Consultar
AMIGA - Consultar



ECO QUEST
PC 5 16 Col. - 6150
PC 5 256 Col. - 6650



A- TRAIN
PC 5 1/4 - 5650
PC 3 1/2 - 5650





KGB
PC 5 1/4 - Consultar
PC 3 1/2 - Consultar
AMIGA - Consultar



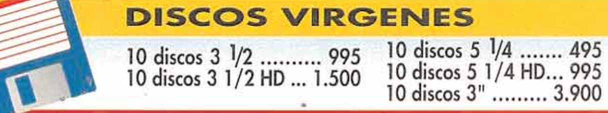
SPACE QUEST I
PC 5 1/4 - Consultar
PC 3 1/2 - Consultar



TRIVIAL DELUXE
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990



DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" 3.900



¡AHORA EN TU ORDENADOR!
LA PIRATERIA ES DELITO
STREET FIGHTER II ™
BLANKA
E. HONDA
ZANGIEF
RYU
GUILE
DHALISM
KEN
CHUN LI
Disponible en PC, St, Ag
Spectrum, Amstrad, Amstrad disco (a partir de enero)
Street Fighter™ II. © 1992 Capcom USA, Inc. Todos los derechos reservados.
Street Fighter™ II es una marca registrada de Capcom USA, Inc. Distribuido bajo licencia de Capcom USA por U.S.Gold Ltd.
U.S.GOLD
CAPCOM USA
ERBE
Serrano, 240 • 28016 Madrid • Tel: (91) 458 16 58